SEGA

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ лучших игр

9





Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive (Genesis)

Секреты, полные описания, коды, пароли, советы по прохождению



«Слово и Дело»
Санкт-Петербург
2003

ББК 22.18
УДК 681.3: 794(03)
С 30

С 30 Энциклопедия лучших игр для 16-битных приставок SEGA («Sega Mega Drive» и «Sega Genesis») – СПб, «Слово и Дело», 2003. – 384 стр.

В книге представлены описания видеоигр для приставок SEGA. Приведены секреты, коды и пароли, изложены игровые приемы, даны советы, облегчающие прохождение игр. Книга предназначена для широкого круга читателей.

Гигиенического сертификата не требует (письмо №13-07-19-5833 от 31.12.97)

Налоговая льгота – общероссийский классификатор продукции
ОК–005–93. Том 2. 953000. Книги, брошюры.

Содержание

ПОЛНЫЕ ОПИСАНИЯ

688 ATTACK SUB 8
ALIEN SOLDIER 19
CASTLE OF ILLUSION 29
CHAOS ENGINE 48
CLUE 66
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD 76
DESERT DEMOLITION 95
FATAL LABYRINTH 102
FLINSTONES (THE) 113
GOLDEN AXE 2 132
JOE & MAC 145
PHANTASY STAR II 167
ROCK N'ROLL RACING 197
SHINOBI 3: RETURN OF NINJA MASTER 206
S.S. LUCIFER: MAN OVERBOARD 237
STAR TREK: THE NEXT GENERATION 281

КОДЫ

Abrams Battle Tank 291
Addams Family 291
Aero the Acro-Bat 1 291
Aero the Acro-Bat 2 291
After Burner 2 291
Air Diver 292
Aisle Lord 292
Aladdin 292
Alien 3 292
Alien Soldier 292
Alien Storm 293
Alisia Dragoon 293
Altered Beast 293
Animaniacs 294
Another World (Out of This World) .. 294
Arch Rivals 294
Arcus Odyssey 295
Arnold Palmer Tour Golf 295
Arrow Flash 296
Asterix and the Great Rescue 296
Athlete Power 296
Awesome Possum 296
B.O.B. 296
Back to the Future 3 297
Barkley: Shut Up and Jam 297
Barkley: Shut Up and Jam 2 297
Batman & Robin 297
Batman Forever 297
Batman: Revenge of the Joker 298
Battletech 299



Battletoads & Double Dragon 299
Beast Wrestler 299
Beavis and Butt-Head 299
Best of the Best:
Championship Karate 300
Bio-Hazard Battle (Crying) 300
Black Hole Assault 300
Blood Shot (Battle Frenzy) 301
Boogerman:
A Pick & Flick Adventure 301
Boy Soccer Team 3 301
Bubba'n'Stix 302
Bubble & Squeak 302
Bubsy 303
Bubsy 2: Defines Delays 303
Bulls vs. Blasers 303
Bulls vs. Lakers and
the NBA Playoffs 304
Burning Force 304
Caesar's Palace 304
Cannon Fodder 304
Castlevania: Bloodlines 305
Centurion:
Defender of Rome 305
Chakan: the Forever Man 305
Chuck Rock 306
Chuck Rock 2 306
Cliffhanger 306
Cobra Command 306
Combat Cars 306
Comix Zone 306
Contra Hard Corps 307
Cool Spot 307
Cosmic Carnage (Cyber Brawl) 307
Cosmic Spacehead 307
Crue Ball: Heavy Metal Pinball 307
Curse 308
Cyber Ball 308
Daffy Duck in Hollywood 309
Dangerous vs. Seed 309
Dare Before Christmas 309
Darius 2 309
David Robinson's Supreme
Court Basketball 309
Deadly Moves 310
DecapAttack 310
Demolition Man 310
Desert Strike: Return to the Gulf 310
Devil Crash (Dragon's Fury) 311
Dino Land 311
Dinosaurs for Hire 311
Donald in Maui Mallard 312
Doom Troopers 312
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine . 312
Dracula (Bram Stocker's Dracula) 312
Dyna Brothers 2 313
Dynamite Duke 313
Dynamite Headdy 314
EA Hockey 314
Earnest Evans 314
Earthworm Jim 314
Earthworm Jim 2 314
Ecco the Dolphin 315
Ecco 2: the Tides of Time
(Dolphin 2) 315
Ecco Junior 316
El Viento 316
European Club Soccer 316
Exo Squad (The) 317
F-15 Strike Eagle 1 317
F-22 Interceptor 317
F - 117 Night Storm 318
Fantasia 318
Ferrari Grand Prix Challenge 319
Fido Dido 319
FIFA International Soccer 319
FIFA Soccer'95 320
Fire Mustang 320
Fire Shark 320
Flicky 321
Flinstones (The) 321
Gaiares 321
Garfield: Caught in the Act 322
Gargoyles 322

Generation Lost 322
Ghouls'n' Ghosts 323
Global Gladiators 323
Gods 324
Golden Axe 324
Golden Axe 2 324
Golden Axe 3 325
Green Dog:
the Beached Surfer Dude 325
Hard Ball 326
Herzog Zwei 326
Humans 326
Incredible Hulk (The) 327
Indiana Jones Greatest Adventures 327
James Pond 3: Operation Starfish 327
Joe Montana 3 327
Judge Dredd 328
Jungle Book (The) 328
Jungle Strike 328
Jurassic Park 329
King Salmon 329
Krusty's Super Fun House
(Simpsons) 330
Lawnmower Man (The) 330
Lemmings 330
Lemmings 2 330
LHX Attack Chopper 331
Lion King (The) 331
Lost Vikings (The) 332
Lost World (The) (Jurassic Park 3) ... 332
M.U.S.H.A. (Aleste) 332
Madden NFL' 96 333
Marco's Magic Soccer
(Marco's Magic Football) 334
Mario Andretti Racing
(Andretti Racing) 334
Mario Lemieux Ice Hockey 335
Marsupilami 336
Marvel Land 336
Mega Bomberman 336
Mega Turrican 337
Metal Marines 337
Mickey Mania 337
Micro Machines 337
Mighty Max
(The Adventures of Mighty Max) 337
Misadventures of Flink (The) 337
Monaco Grand Prix 2
(Ayrton Senna's SMGP 2) 338
Mortal Kombat 338
Mortal Kombat 2 339
Mortal Kombat-3 341
Mortal Kombat Ultimate – 3 345
Mr. Nuts 350
Mutant League Football 350
Mutant League Hockey 350
NBA Jam 350
NFL Sports Talk '93 351
Out Run (Out Runner) 351
Pagemaster (The) 351
Pete Sampras Tennis'96 351
Phelios 351
Pink Panther in
«Pink Goes to Hollywood» 352
Pirates of Dark Water (The) 352
Pitfall : the Mayan Adventure 352
Pocahontas 352
Polterguy 352
Power Ball 353
Power Drive 353
Predator 2 353
Primal Rage 353
Prince of Persia 355
Quack Shot Starring Donald Duck 356
Queen of the Road 357
Radical Rex 357
Rebel Assault 357
Red Zone 357
Ren & Stimpy Show
(Stimpy's Invention (The)) 357
Road Rash 358
Road Rash 3 358
Roar of the Beast
(Beauty & the Beast) 358



Robocop vs. Terminator 358
Rolling Thunder 359
Rolling Thunder 2 359
Rolling Thunder 3 360
S.S. Lucifer: Man Overboard
(Lucifer) 360
Saint Sword 361
Second Samurai
(Samurai The Second) 361
Shadow Dancer 361
Shadowrun 361
Shaq Fu 362
Shinobi 3:
Return of the Ninja Master 362
Shove It! The Warehouse Game 362
Skeleton Crew 362
Skitchin' 363
Slaughter Sport 363
Smurfs (The) 363
Snow Bros. Nick & Tom 363
Soldiers of Fortune (Chaos Engine) .. 363
Sonic 3D Flickies island (Sonic 6) 364
Sonic Spinball 364
Sonic the Hedgehog 364
Sonic the Hedgehog 2 364
Sonic the Hedgehog 3 365
SplatterHouse 2 365
SplatterHouse 3 365
Spot Goes to Hollywood 366
Star Trek: Deep Space Nine 366
Streets of Rage (Bare Knuckle) 366
Streets of Rage 2 (Bare Knuckle 2) 366
Streets of Rage 3 (Bare Knuckle 3) 367
Sunset Riders 367
Super Hydlide 367
TechnoCop 367
Teenage Mutant Ninja Turtles:
the Tournament Fighters 368
Terminator 2 (T2):
the Arcade Game 368
Theme Park 368
Tin Head 368
Tiny Toon Adventures:
Buster's Hidden Treasure 368
Toe Jam & Earl 368
Toe Jam and Earl 2:
In Panic of Funkotron 369
Tom&Jerry: Frantic Antics 369
Toy Story 369
True Lies 370
Turrican 370
Twin Cobra 370
Twinkle Tale 370
Universal Soldier 371
Urban Strike 371
Vectorman 371
Vectorman 2 372
Verytex 372
Warlock 372
Warrior of Rome 372
Wiz'n'Liz 372
Wolverine 373
World of Illusion 373
X-Men 373
X-Men 2: the Clone Wars 373
Y's 374
Zero the Kamikaze Squirrel 374
Zero Tolerance 374
Zombies Ate My Neighbors 374
Zool: Ninja of the N - Th Dimention .. 374

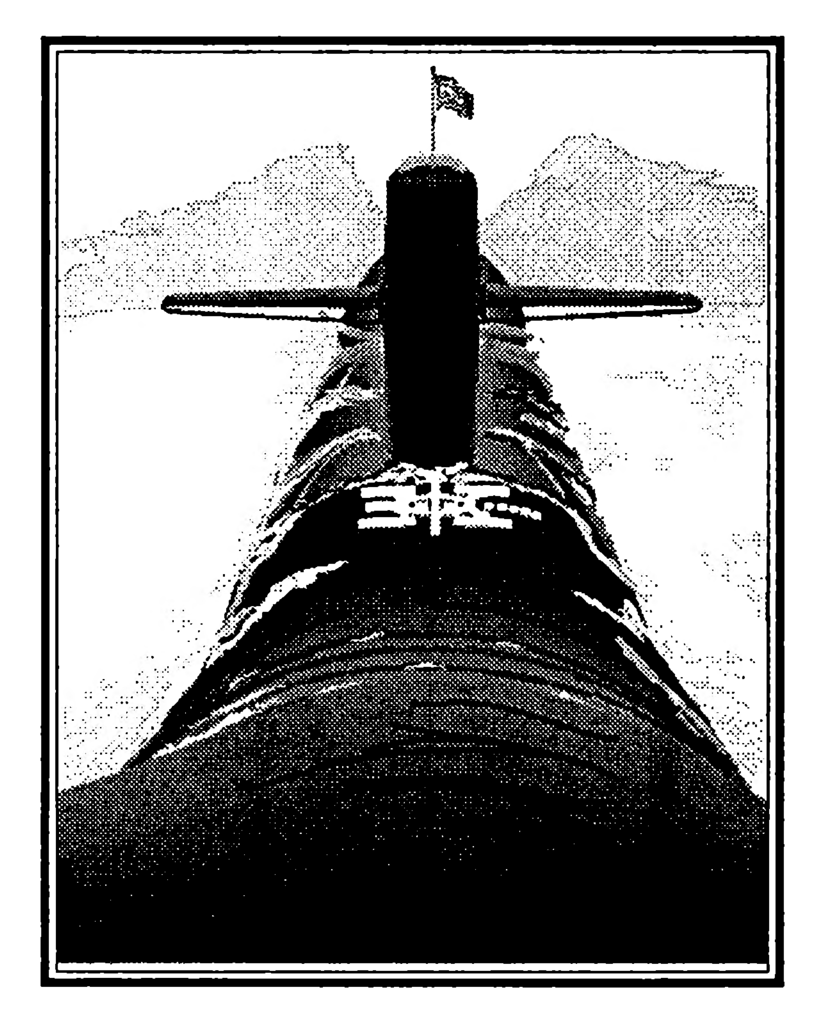
Товары-почтой 375

688 ATTACK SUB

АТАКУЮЩАЯ СУБМАРИНА 688

Electronic Arts ● Количество игроков 1 ● Имитатор
Рейтинг ★★★★★★★☆☆

688 Attack Sub — единственный настоящий серьезный имитатор подводной лодки на Sega. Родом он с IBM PC и появился в те далекие времена, когда еще не распался Советский Союз, в те времена, когда, невзирая на всякую там гласность, перестройку и прочую ерунду, наши подводники были готовы в любой момент нанести испепеляющий удар по Америке.



Предыстория

Что такое современная атомная подводная лодка? Огромная стальная машина, способная переплывать океаны, несущая на борту оружие невообразимой силы. Разрушительной мощи ракет, которые может запустить в любой момент американский «Трайдент» или наш «Тайфун», с лихвой хватит на небольшую страну (или на десяток-другой крупных городов в большой стране).

Наивный Жюль Верн вооружил свой «Наутилус» лишь тараном, он не смог выдумать даже торпеды! Подводные лодки сыграли большую роль в истории войн 20 столетия. В 1916 году немецкая подводная лодка отправила ко дну американский пассажирский лайнер «Лузитания» и это стало причиной вступления Америки в Первую Мировую войну (наверное, американцев взбесило то, что по поводу потопления их лайнера немцы отчеканили памятную медаль с таким вот изображением — пассажиры «Лузитании» стоят в очередь за билетами, а в кассе сидит ... смерть с косой — в чувстве черного юмора немцам не откажешь). В 1940 году Англия оказалась на грани полного краха, опять таки, из-за действий подводных лодок противника — большую часть судов с военными грузами отправляли на дно «волчьи стаи» адмирала Денница. Гюнтер Принн — командир одного из немецких U-boat(ов) умудрился даже проникнуть в Скапа Флоу — главную гавань Королевского Военно-Морского Флота, и прямо на рейде внаглую потопить линкор «Роял Оук». Советский подводник Маринеску стал личным врагом фюрера, потопив лайнер, на котором плыли ... только что закончившие обучение экипажи для новейших подводных лодок, способных в автономном режиме (не показываясь на поверхности океана) пересекать Атлантику.

Увы, подводные лодки исключительно редко становятся героями компьютерных и видеоигр. Да это и понятно — самолетом (истребителем-бомбардировщиком, штурмовиком) управляет один человек, ну максимум двое, танком — от трех до пяти (американцы до сих пор не устанавливают на свои танки автоматические устройства для зарядки пушки и у них в экипажах есть еще и заряжающий), а сколько человек

помимо капитана управляют подводной лодкой? В том-то и дело, что много и все обязанности этой толпы народа ложатся на плечи одного— единственного игрока.

688 Attack Sub, конечно, не приведет вас в восторг своим графическим оформлением (конец 80-х годов, что ж вы хотите-то), но зато она достаточно точно (насколько это вообще возможно для коммерческой игры, в которую смогут играть люди гражданские и сухопутные) передает все тонкости управления настоящей подводной лодкой.

Играть вы можете как за наших (советских), так и за вероятного противника. К вашим услугам либо американская подводная лодка «Лос-Анджелес», либо советская «Альфа».

Главное в этой игре — освоить управление, тогда выполнять миссии будет совсем не сложно — искусственный интеллект противника в этой игре весьма далек от идеала.

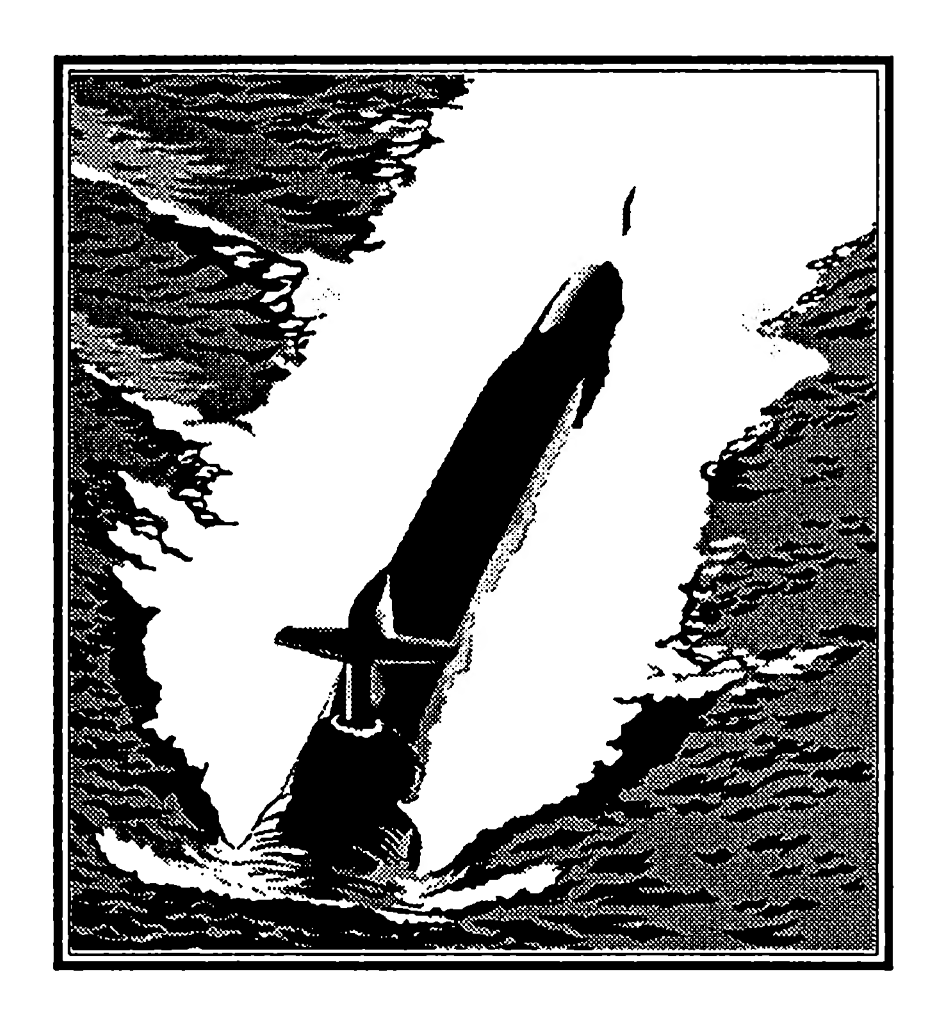
Управление

Мостик

Здесь вы начинаете игру. Отсюда вы сможете проникнуть во все отсеки подводной лодки. Для этого требуются следующие комбинации кнопок:

B + ←— радиостанция;
B + ←/↓ — рулевой отсек;
B + → — сонар;
B +↓ — навигационный отсек;
B + →/↑ — оружейный отсек;
B + ↑ — перископ;
B + ←/↑ — отсек, в котором можно узнать о состоянии (наличие повреждений) корпуса и систем подводной лодки.

Фактически в любом отсеке вы видите карту, показывающую большую часть океана. рядом находятся все текущие параметры вашей лодки: скорость (в зависимости от того, за кого вы играете — в км/час или в узлах — морских милях в час), глубина погружения (в метрах или футах — фут = 0,3 метра), приблизительное расстояние до морского дна, курс вашего судна.



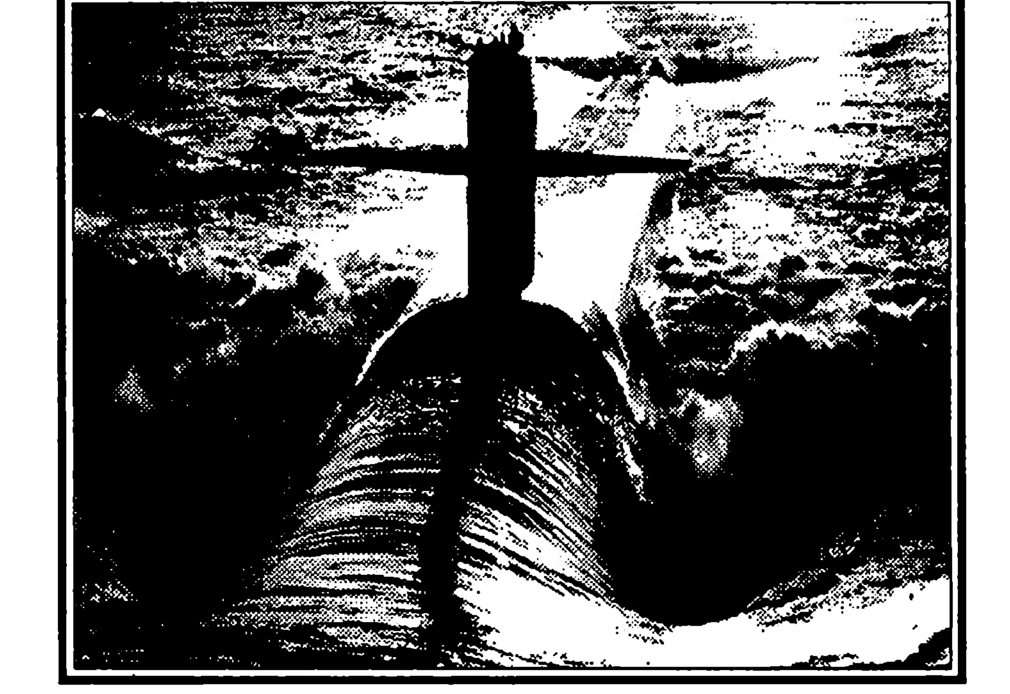
На самой карте можно увидеть вражеские и дружеские объекты или цели, обозначенные буквами латинского алфавита. Синие буквы — подводные цели, зеленые буквы — надводные, красные — неизвестные.

У каждой цели есть свои параметры:

Target — название цели;
Speed — скорость цели;
Depth — глубина, на которой находится цель;
Course — курс, которым следует цель;
Bearing — расстояние между вами и целью;
Range — максимальная дистанция, на которой вы сможете поразить цель.



Радиостанция



Здесь вы получаете боевые задания. При помощи C вы можете прервать поток убористого английского текста, по большей части состоящего из описания тяжелой политической обстановки на суше.

Previous Message — еще раз прочитать предыдущий приказ;

Next Message — прочитать следующий приказ.

Рулевой отсек

С помощью этого отсека вы сможете управлять движением подводной лодки. В правом нижнем углу экрана находится управление мощностью двигателя — вы можете варьировать этот параметр в пределах от 10 до 110. В надводном положении развить полную мощность двигателя не получится. А максимальная скорость лодки не превышает 37 узлов (чуть более 50 км/час — для такой громадины весьма неплохо).

В нижней части экрана расположен руль — для чего он нужен, наверное, ясно и так.

В центре находится рычаг, с помощью которого вы можете менять глубину. Справа от него расположены иконки, с помощью которых вы можете совершать:

150 FT — экстренное погружение на 150 футов;

Periscope Depth — перископная глубина;

Emergency Surface — экстренное всплытие.

В самой нижней части панели управления вы можете включить или выключить автопилот. Если автопилот включен, то компьютер без всякого вашего участия ведет подводную лодку до выбранной вами цели.

Сонар

Аналог радара, только ловит не радиоволны, а волны звуковые. С помощью сонара вы можете засекать надводные и подводные цели. Управлять сонаром вы можете при помощи меню Sonar Control:

Filter — BND/Hi Pass — шумовой фильтр, задействовав его, вы убираете с карты все обнаруженные ранее цели;

TRG + Pulse — активный сонар. Правда, его точность зависит от расстояния до обнаруженной цели;

Towed Array — Retrieve/Deploy — выпустить буксируемый радиолокационный буй. Очень полезная штука, когда вы находитесь на большой глубине.

Есть еще несколько иконок, с помощью которых вы управляете сонаром:

Target — сосредоточить внимание на одной из выбранных целей.

Analyze — проанализировать выбранную цель (правда, из проведенного анализа вы, в большинстве случаев, все равно не поймете, что же она собой представляет).

Навигационный отсек

А здесь вы сможете прокладывать курс. С помощью иконки Set вы сможете установить на карте точки, к которым будет вести вашу лодку автопилот. Этих точек может быть несколько (они обозначаются цифрами от 1 и далее), но если вы решили выбрать другой курс, вы можете стереть эти точки с помощью иконки Clear.

Иконки, с помощью которых можно получить информацию о целях и включать/выключать автопилот, вам уже прекрасно знакомы.

Рядом находятся еще несколько полезных иконок:

Protting: All Tracks — показать путь, пройденный всеми целями;

Targ. Track — показать путь, пройденный одной, выбранной целью.

Оружейный отсек

Ваша лодка — не жюльверновский «Наутилус», оружия на ней более чем достаточно.

Хотя использовать все, что имеется на борту одновременно, вы не сможете.

Torpedoes — активизировать торпеды и ловушки для торпед (4 торпеды одновременно на «Лос-Анджелесе», 5 — на «Альфе», 2 ловушки для торпед на «Лос-Анджелесе», 1 — на «Альфе»).

Missile — активизировать одну крылатую ракету.

Для активизации оружия вам нужно навести курсор на нужный индикатор, нажать на А и ждать, пока курсор не станет красным.

Назначение иконок Launch («пуск») и Target («цель») не требует комментариев.

Управлять выпущенными торпедами можно при помощи меню Torpedo Control:

Select — выбор торпеды

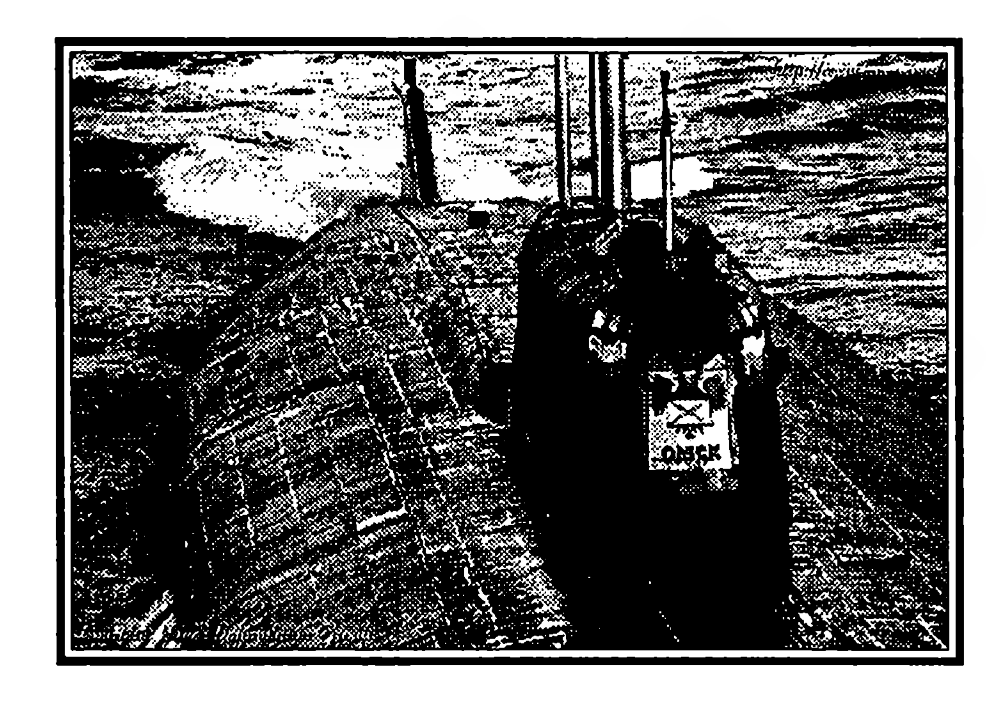
Direct — изменить курс выпущенной торпеды, указать ей новую цель

Search — поиск цели

Detonate — взорвать торпеду, если цель ускользнула, а других целей поблизости нет.

Перископный отсек

Сонар, конечно, штука хорошая, но лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. А засекать цели визуально вы сможете при помощи перископа, более того — вы сможете точнее целиться.



Иконки, связанные с прицеливанием и запуском торпед, вам уже знакомы, а чуть правее находится меню управления перископом:

Periscope Down/Up — убрать/поднять перископ (поднять перископ можно на глубине не более 20 футов);

Antenna Down/Up — убрать/поднять радиоантенну.

Periscope Rotation — повращать перископ;

ESM Level — расстояние торпеды до выбранной вами цели.



Отсек, показывающий состояние лодки

Здесь вы видите общую схему лодки, разбитую на отсеки. Если в ходе боя отсек на схеме окрасился в красный цвет, значит он поврежден. Если повреждений набралось много — пора всплывать, а не то скоро пойдете на дно (потопить вас могут и в надводном положении, но так хоть у экипажа есть шансы уцелеть).

Полное прохождение

В квадратных скобках заглавными буквами указан код миссии.

688 — прохождение миссии за американцев.

Alpha — прохождение миссии за русских (есть миссии, предназначенные только для американцев или только для русских).

Первая миссия

[ALBANY]

Эта миссия является тренировочной, она просто позволяет вам освоится с управлением. Описывать здесь особо нечего (управление описано выше), так что поговорим о миссиях вообще.

Полные риска и опасностей миссии этой игры надолго увлекут вас. В игре две противоборствующие стороны и на каждую приходится по 10 миссий. Вам предстоит побывать в пекле так и не состоявшейся к счастью войны. Миссии следуют в соответствии с придуманным создателями игры развитием международных событий — холодная война, резкое обострение обстановки ... Третья Мировая война. Но не забудьте, что на начальных миссиях, война еще не началась и топить все, что окажется в пределах досягаемости ваших торпед — далеко не лучший выход. Зато на последних миссиях вы сможете отвести душу — война все спишет.

Мировой океан, как известно весьма обширен и действие каждой миссии разворачивается лишь на небольшом участке карты («playfield» — игровое поле) — том участке бесконечных водных просторов, на котором должны появиться цели вашей миссий. Вы не ограничены в передвижении, но уплывать далеко за пределы игрового поля не следует — в противном случае появится сообщение от командующего о том, что вы завалили задание.

Вторая миссия

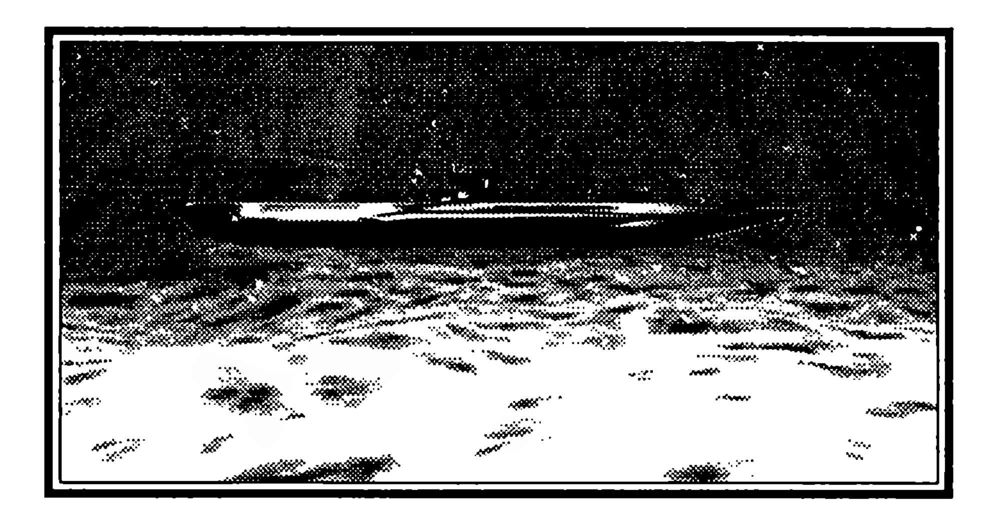
[ALBUQUERQUE]

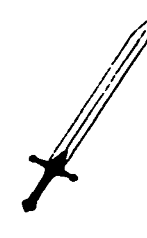
Еще одна чисто плавательно-тренировочная миссия в ходе которой не происходит ровным счетом ничего интересного.

Третья миссия

[ASHEVILLE]

688: Последнее испытание перед тем, как командование разрешит вам выполнять серьезные задания на огромной подводной лодке стоимостью в несколько миллиардов долларов. В этой миссии вы в течении 15 минут должны поразить три учебные цели — эсмин-





цы класса Forrest Sherman. Действуйте тихо и стремительно. Не забывайте о том, что над водой летают противолодочные вертолеты и поэтому не следует держать перископ поднятым слишком долго, как и не стоит держать постоянно включенным гидролокатор.

Торпеды: 22 Mark 48 ADCAP.
Ракеты: 2 Submarine-Launched Harpoon
Noisemakers: 6

Четвертая миссия

[ATLANTA]

688: Американские и советские подводники иногда оттачивали методы подводной войны друг на друге. До боевых стрельб торпедами и ракетами, дело, разумеется, не доходило (психически неуравновешенных людей в командиры атомных субмарин все-таки не брали), но ситуации иногда складывались предельно острые.

В этой миссии за вами неотступно следует советская субмарина. А вы должны оторваться от нее в течении трех минут, до тех пор пока противник не установит с вами гидроакустический контакт (или говоря более понятно — не успеет взять вас на прицел).

Торпеды: 8 Mark 48 ADCAP.
Ракеты: 4 Submarine-Launched Harpoon
Noisemakers: 6

Пятая миссия

[AUGUSTA]

ALFA: В советском флоте, как и в каждом флоте мира, для того, чтобы сделать карьеру нужно обратить на себя внимание начальства. Вам как раз представилась такая возможность — в обстановке максимально приближенной к боевой найти вражескую атомную подводную лодку 688, осуществить захват цели и ... Боевых стрельб проводить пока не надо, пусть враг плывет пока дальше, до следующей встречи. Ваша задача — продержать 688 «на мушке» долгих три минуты.

Торпеды: 8 Type 53.
Noisemakers: 4

Шестая миссия — Sub Ops

ALFA: После длившихся неделю ходовых испытаний в Баренцевом море, вы должны выполнить ряд противолодочных маневров, прежде чем вернуться в родной порт Североморск. Ваша задача — охранять территориальные воды Советского Союза и отпугивать чужаков, которых в эти воды никто не звал. В этой миссии вам придется активно использовать гидролокатор — вы у себя дома, бояться того, что вас обнаружат нечего. Наоборот — потенциальный враг должен знать, что вы здесь. Правда, обнаружение гидролокатором и последующие приближение на дистанцию торпедного выстрела враг может воспринять как начало торпедной атаки и начать защищаться — так что увлекаться тоже не стоит.

Торпеды: 18 Type 53.
Noisemakers: 4

Седьмая миссия —Mumar Cadaver

[BALTIMORE]

688: Чуть более десяти лет назад обязанности Осамы бин Ладена исполнял Маумар Кадафи — лидер Ливии. Белый Дом считал его главным покровителем террористов, но Кадафи был союзником Кремля и бомбовые удары по Ливии, повлекли бы за собой ядерный удар по Америке. Поэтому на вас возложена важная задача — сделать ливийскому диктатору мелкую пакость — потопить четыре ливийских танкера в проливе Гибралтар. Правда, танкеры бдительно охраняют ливийские военные суда. Кроме того, помните, что судоходство в проливе очень оживленное и не стоит топить все суда подряд — это может повлечь международный скандал и выговор с занесением в личное дело.

Торпеды: 20 Mark 48 ADCAP.

Ракеты: 4 Submarine-Launched Harpoon

Noisemakers: 6

Восьмая миссия — Escape

[BATON ROUGE]

688: Ваш экипаж предельно вымотан длившимся целый месяц походом, а начальство радует вас известием о том, что у Гибралтара вас дожидаются несколько советских подводных лодок — русские точно знают, что вы где-то там (еще бы они не знали — танкеры ведь сами по себе не тонут). Начальство очень хочет, чтобы вы миновали пролив оставшись незамеченным советскими подводными лодками. Ваша цель — сделать так, чтобы до самой Атлантики вас не обнаружили. Сделать это относительно просто — не всплывать на перископную глубину, гидролокатором пользоваться только в крайнем случае.

Торпеды: 20 Mark 48 ADCAP.

Ракеты: 4 Submarine-Launched Harpoon.

Noisemakers: 6

Alfa: Вы возвращаетесь из похода, но ваша подводная лодка получает приказ плыть назад — к Гибралтару, где пошаливают американцы. По данным разведки 688 видели в одном из итальянских портов и скоро она должна отправится домой — из Средиземного моря в Атлантику. До того, как противник выйдет на просторы Атлантического океана, вы должны засечь его. Усердствовать с использованием гидролокатора не стоит — нервишки у американцев пошаливают и они вполне могут нанести упреждающий удар.

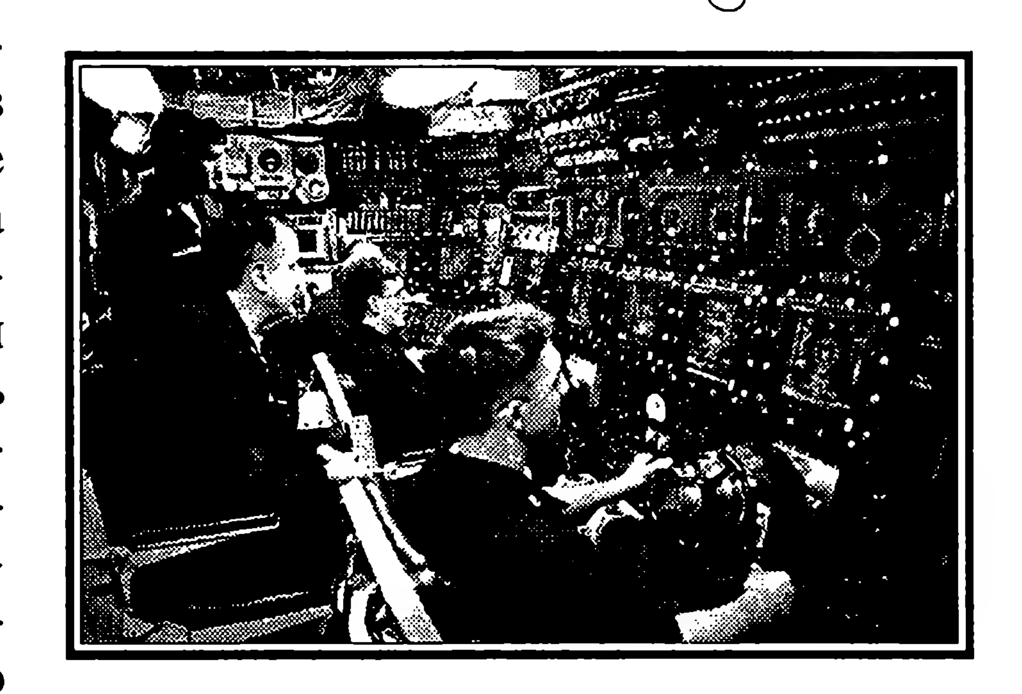
Торпеды: 18 Type 53.

Noisemakers: 4

Девятая миссия — Goulash

[BIRMINGHAM]

688: В Югославии сменилось правительство, избравшее для своей страны капиталистический путь развития. Страны Варшавского Договора (главным образом Советский Союз) крайне болезненно отнеслись к таким переменам (кстати, Югославия, хотя и была социалистической страной к советскому блоку никогда не примыкала и путь развития могла избрать какой угодно, но об этом создателей игры никто не информировал).



Болезненное отношение Советского Союза к переменам в Югославии выразилось в оккупации этой страны и морской блокаде за это несомненно сильный ход — сначала оккупировать, а потом еще и морскую блокаду устроить, чтоб уж наверняка). Но тем не менее, США и Италия решили оказать восставшей Югославии тайную военную помощь при помощи атомных подводных лодок Ваша задача в этой миссии — сопровождать конвой из шести грузовых судов с тайной военной помощью в порт Trivat до того момента, как восстание в Югославии будет раздавлено гусеницами советских танков. Советские военные корабли имеют четкий приказ — атаковать первыми. Если вы подпустите противника к охраняемым вами судам, они неминуемо будут потоплены. Вы можете избрать одно из двух тактических решений — или отвлечь внимание вражеских судов. уводя их от конвоя или ... просто топить их.

Торпеды: 20 Mark 48.

Ракеты: 4 Submarine-Launched Harpoon Anti Ship

Noisemaker: 6

Десятая миссия — Cat Walk

[BOSTON]

688: Третья Мировая, как и Первая, началась на Балканах — югославский конфликт стал первой искрой мирового пожара. Ваша 688 патрулирует прибрежные воды у северной части Японии — как раз здесь проходит путь советских субмарин с ядерными боеголовками на борту к берегам Америки.

По данным разведки как раз одна такая субмарина покинула Владивосток и приближается к вашему сектору патрулирования. Поскольку обнаружить субмарину в океане немногим легче чем найти иголку в стоге сена, посильную помощь вам будет оказывать вертолет Seahawk. Этот вертолет сбрасывает на поверхность моря специальный буи с гидролокаторами, с помощью которого найти противника становится намного легче — буи точно очерчивают район действий лодки противника и обмениваясь импульсами между собой, могут засечь ее местоположение с точностью до метра. Когда, вы получаете от акустика данные с буев опускайтесь на глубину 150 футов и ждите пока лодка будет обнаружена, а затем вам останется только приблизится к ней на дистанцию пуска торпед.

Торпеды: 20 Mark 48.

Ракеты: 4 Submarine-Launched Harpoon

Noisemakers: 6

Alfa: Фактически все суда плывущие во Владивосток или из Владивостока проходят узкий пролив у острова Кунашир. Это стратегически важная точка прибрежных водах и ее нужно бдительно охранять. Эту важную задачу поручили вам. Главное в этой миссии не перепутать своих и чужих — внимательно следите за обнаруженными целями.

Торпеды: 18 Type 53.

Noisemakers: 4



Одиннадцатая миссия — Surprise Party

[BREMERTON]

688: Третья Мировая война в самом разгаре. НАТО отправляет большое количество боевых кораблей в Норвежское море. Ведь только через него советский Северный Флот может выйти в Атлантический океан. Если советский флот будет заперт в своих портах, то американцам и их европейским союзникам будет намного легче добиться победы. Ваша задача охранять от советских подводных лодок, плывущие в Норвегию боевые корабли.

Торпеды: 20 Mark 48.

Ракеты: 4 Submarine-Launched Harpoon.

Noisemakers: 6

Alfa: Ваша задача патрулировать указанный командованием сектор и топить все, что намерено или случайно в нем оказалось. О окажется там целая американская эскадра, с которой вам придется расправляться в одиночку. Так что, удачи!

Торпеды: 18 Type 53.

Noisemakers: 4

Двеннадцатая миссия — Homecoming

[BUFFALO]

688: Чтобы одержать победу в Европе, Америке необходимы безопасные морские пути. Как и в предыдущих мировых войнах, американцы формуруют конвои из грузовых судов, прикрытые военными кораблями. Ваша 688 должна отразить каждую атаку на конвой — тем боле опыта в их сопровождении вам уже не занимать.

Торпеды: 16 Mark 48.

Ракеты: 8 Sea lance

Noisemakers: 6

Alfa: В этом случае ваша задача абсолютно противоположная — для Советского Союза главной задачей является, отрезать Европу от источников снабжения в Америке. На перерез конвоям брошены мощные советские подводные силы, включая и вашу лодку. Задача проста — топите все. Если вы справились с этой миссией — вы прошли игру за русских (оказавшись без американской помощи, Европа неизбежно будет раздавлена советскими танками).

Торпеды: 18 Type 53.

Noisemakers: 6

Тринадцатая миссия — Hit and Run

[CHICAGO]

688: Поскольку войне не видно конца и края, американцы приходят к выводу, что лучшая оборона — это нападение. В связи с чем на вас возложена важная задача — доплыть до Балтийского моря и при помощи крылатых ракет «Томагавк» уничтожить советские запасы ядерного оружия.

Ваша задача проплыть все контрольные точки, отмеченные на карте будучи незамеченным противником. В последней точке вам необходимо всплыть на перископную глубину и запустить все четыре ракеты.

Торпеды: 20 Mark 48.
Ракеты: 4 Submarine-Launched Tomahawk Cruise.
Noisemakers: 6

Приложение

Как выглядят на экране гидролокатора советские и американские суда, подводные лодки и торпеды

AMERICAN & ALLIED VESSELS SOVIET & ALLIED VESSELS

1. Sabmarines

O O O O OO O
O O O O OO O
ooooOoOoOooooooo ooooOOoOoooooooo

688 Class Attack Sub ALPHA Class Attack Sub

OO O OO
OO O OO
ooooOOoooOoooooo oooooooOOooooooo

TRAFALGAR Class Fast Attack Sub VICTOR III Class Fast Attack Sub

OOOO
OOOO
oooooOOOOoooooooo

AKULA Class Fast Attack Sub

OO
OO
oooooOoooOoooooo

FOXTROT Class Diesel Sub

OOOOO
OOOOO
ooooOOOOOooooooo

CHARLIE II Guided Missile Sub

O OOO
O OOO
ooooOoOOOoooooooo

OSCAR Class Missile Sub

O
O
oooooooooOoooooo

TYPHOON Class SSBN

2. Torpedoes

OOO OOO
OOO OOO
ooooooooooooOOOo ooooooooooooOOOo

Mark 48 Torpedo 450mm Torpedo

O OO OO
O OO OO
ooooooooooooOoOO ooooooooooooOOo

Mark 50 Torpedo 533mm Torpedo

O O
O O
ooooooooooooOoOo

Spearfish Torpedo?

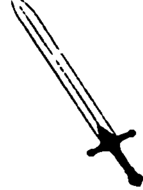
O
O
ooooooooooooooO

Spearfish Torpedo?

3. Military Surface Vesslels

OOO O O
OOO O O
oOOOooooooooooooo OooOoooooooooooo





Oliver Hazard Perry Class FRIGATE Koni Class FRIGATE
O OOO
O OOO
Ooooooooooooooo OOOoooooooooooo
Forrest Sherman Class DESTROYER KIROV
O
O
oooOooooooooooooo
KRIVAK II
O O
O O
oOoOooooooooooooo
Slava Class CRUISER
O OO OO
O OO OO
OoOOoooooooooooo oOOooooooooooooo
Kidd Class GUIDED MISSILE DESTROYER
Kara Class MISSILE CRUISER
OO O
OO O
OOoOooooooooooooo
Nimitz Class ARCRAFT CARRIER
OO
OO
ooOOoooooooooooo
Iowa Class BATTLESHIP
4. Civilian Surface Vessels
O
O
oOoooooooooooooo
MERCHANT SHIP
OO
OO
OOooooooooooooo
CARGO SHIP
OOOO
OOOO
OOOOooooooooooooo
Sacramento Class OILER
O O
O O
OoooOooooooooooo
TANKER
O OO
O OO
oooooooooOoOOooo

Автор описания Олег ТАРАСОВ



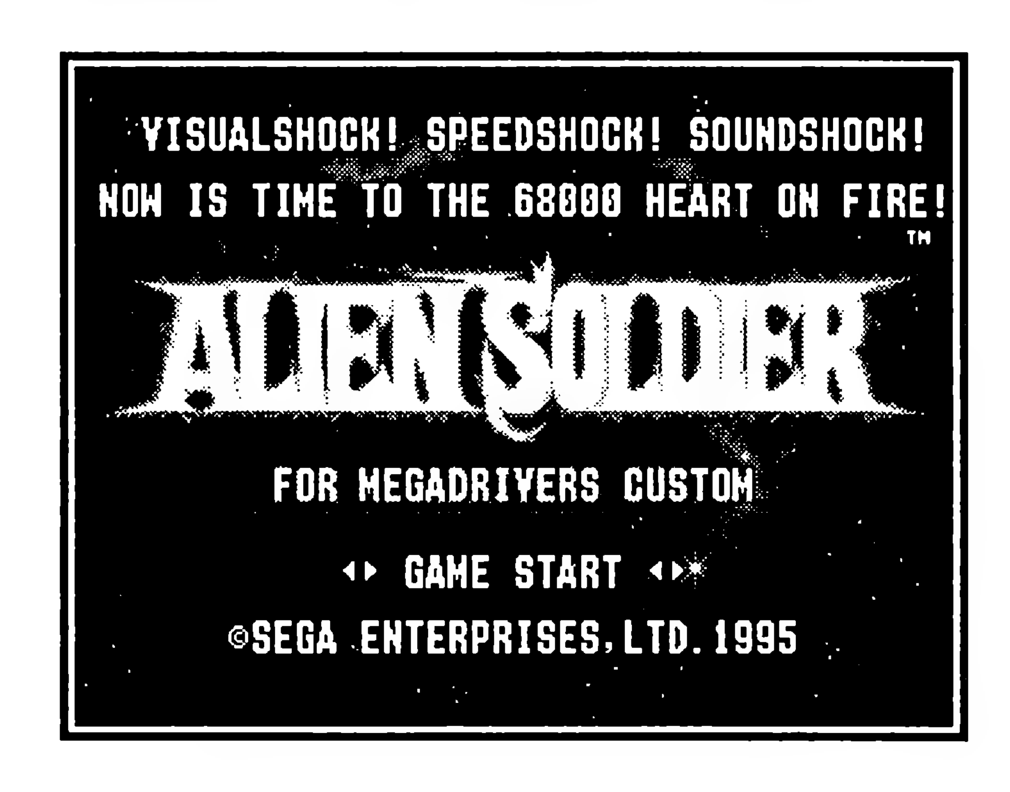
ALIEN SOLDIER

ВОИН — ЧУЖОЙ

Sega ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★☆☆

В игре «Alien Soldier» предстоит столкнутся с несколько непривычной ситуацией. Здесь вы выступите в роли солдата-чужака, но в то же время и землянина, сражающегося с необыкновенно опасными тварями, наводнившими его мир. Ваша конечная цель — месть. Для этого вы должны будете пройти 21 этап, на которые условно разбит игровой мир.

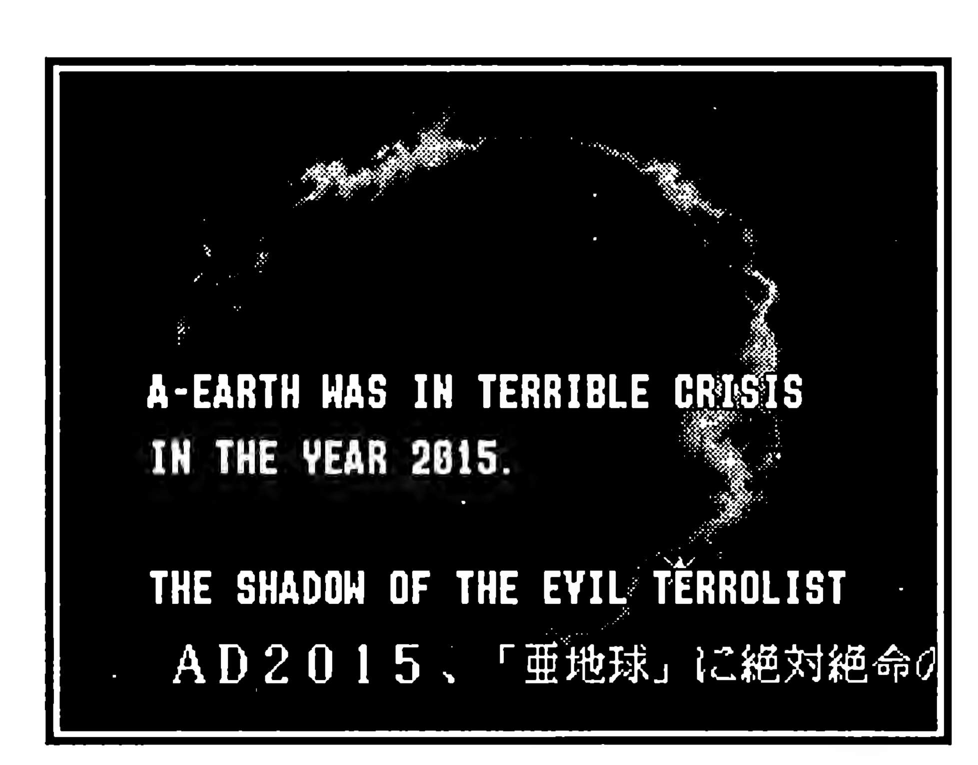
Предыстория



В 2015 Землю-А постигла жуткая катастрофа — там высадилась террористическая группировка, состоящая из существ с искусственно измененной структурой ДНК, они называют себя SCARLET. Помимо огромного интеллекта и невероятной физической силы, эти существа обладают уникальной способностью комбинировать тела людей, зверей и машин. Люди собрали все имеющиеся силы и оружие и нанесли мощнейший удар по EPSILON'у — главе SCARLET. Однако он неумер, а переместился во времени, что явилось побочным эффектом использования столь мощного оружия.

После этого власть в SCARLET захватил некто, называющий себя XI — TIGER. Он воспользовался замешательством группировки после потери главаря. С его приходом атаки на землян стали еще более агрессивными и жестокими. Однако, с другой стороны, XI — TIGER был весьма жесток и внутри группировки стали появляться разговоры о том, чтобы вернуть EPSILON'а.

В это время XI — TIGER решает убить EPSILON'а, для этого он организует нападение на исследовательский центр землян, чтобы получить контроль над временным порталом. В этом центре исследований находились мальчики и девочки, обладавшие удивительной силой, которых обнаруживали и похищали. Во время налета XI — TIGER почувствовал существование EPSILON'а, который прятался в одном из мальчиков, паразитируя в его теле. Тогда XI — TIGER взял в заложники девочку, подругу парня, и потребовал, чтобы EPSILON вышел из мальчика. Однако парень очень расстроился из-за потери подруги и, вне себя от гнева, превращается в самого EPSILON'а, человека-птицу со стальными крыльями. При этом его разум остался разумом землянина, но он приобрел





огромную силу. XI — TIGER почувствовал, что такой орешек ему не по зубам, и в спешном порядке ретировался, успев перед этим убить девочку.

«Я не позволю тебе так просто уйти», — сказал EPSILON и бросился в погоню...

Однако там был еще один человек с телом EPSILON'а и никто не знал его, но многие чувствовали жуткую злобу, исходящую от этого мутанта.

Он тоже полетел за XI — TIGER'ом...

Управление

Кнопка A — выбор оружия
Кнопка B — выстрел
Кнопка C — прыжок
Вниз + C — быстрое «проскакивание» мимо противников
Повиснуть в воздухе C + C

Виды оружия

BUSTER FORCE — оружие, с которым вы начинаете игру, и благодаря которому сможете отбиться от небольших противников, но оно не эффективно против боссов.

HOMING FORCE — оружие, напоминающее огнемет, с большим радиусом действия и высокой точностью боя, обладает возможностью самонаведения. По сравнению с первым, имеет несколько меньшую мощность, но весьма эффективно на некоторых уровнях.

SWORD FORCE — лучевой меч,позволяет наносить быстрые и точные удары. На больших дистанциях его мощность очень слаба, на средних — по мощности сравним с BUSTER FORCE, на близких дистанциях — очень мощное оружие.

RANGER FORCE — стандартное лазерное оружие, позволяющее стрелять в трех направлениях, уничтожая большинство объектов на экране.

FLAME FORCE — модификация огнемета, замечательное оружие для уничтожения боссов, однако при его использовании очень быстро тратится энергия, и радиус действия у него совсем маленький, однако его мощность все это компенсирует. Правда, он не эффективен против стальных врагов.

LANCER FORCE — очень мощный лучевой меч, разрушает все на своем пути. Советуется использовать его (так же как и FLAME FORCE) для уничтожения боссов.

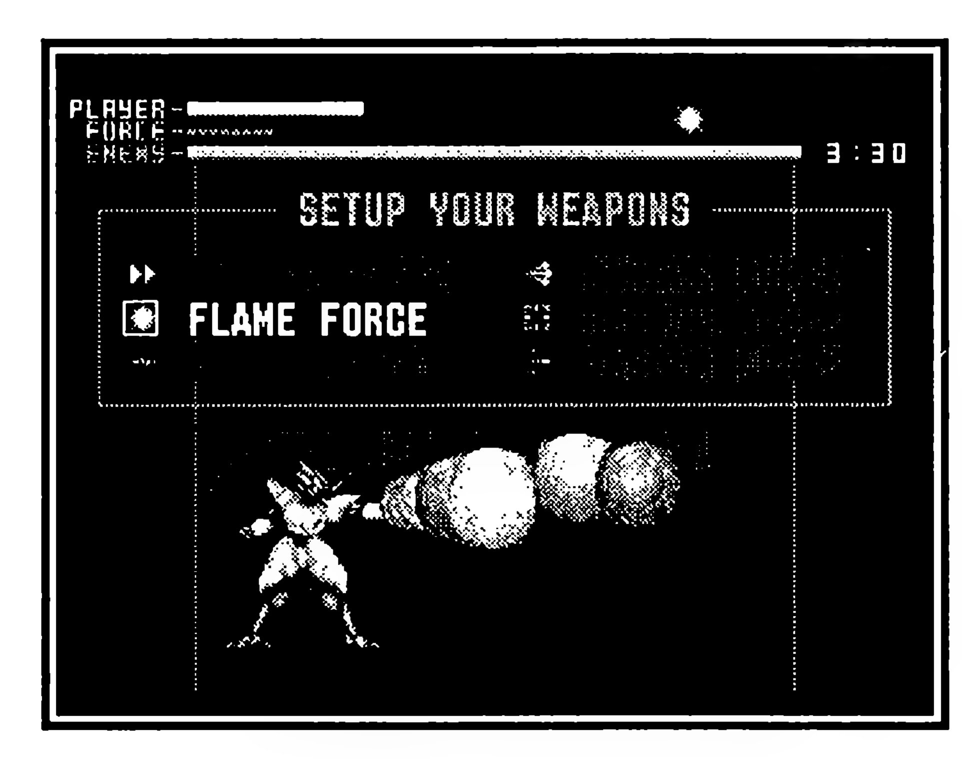
Враги и способы их уничтожения

Toads — Жабы, простейшие враги, что тут еще скажешь.

Spewers — неподвижные мутанты, которые будут плеваться по вам бомбами. Постарайтесь уничтожить их как можно быстрей.

Robots — похожы на обычного робота. Постарайтесь уничтожить их до того, как они начнут атаковать вас, иначе вам попадет большим и мощным зарядом.





Bumbles— пчелы, летают в воздухе, затем могут резко и низко опуститься. Стреляют одиночными патронами. Постарайтесь уничтожить их до того, как они вас заметят, иначе могут быть неприятности.

Obstinator — большие камнеподобные мутанты с одним глазом посредине, стрелять по ним бесполезно из всех оружий, кроме огнемета. Только с помощью этого самого пулемета вы можете уничтожить это чудовище. Хотя зачем тратить патроны, если можно просто проскочить сквозь него, используя комбинацию) ↓ + C.

Mine-a Birds — летающие враги, которые стремятся сбросить вам на голову мину. Уничтожайте их до того, как они окажутся над вами.

Leave Me Alone Drones — Эти механизмы лучше всего отпустить с миром, так как стрелять по вам они не будут. Однако, если вы убьете одного из них, то, корчась в агонии, он пустит по вам такой заряд, что мало не покажется, так что лучше просто не трогать и подождать, пока огни убегут за экран.

Crocs— ходящие головы крокодилов, по силе и поведению мало чем отличаются от жаб.

Archerfish— рыбки, прячутся в воде. Как только вы к ним приблизитесь, начнут стрелять в вас потоком пузырьков. Если уничтожите все пузырьки, получите здоровье, после этого можно и ухи отведать, в смысле убрать рыбку выстрелом вниз.

Obstipillers— такие большие твари, похожие на червяков. Убедительнее всего на них действует огнемет.

Snakes— эти гады выскакивают из-под снега и тут же бросаются в атаку. Убивайте их, и будете достойно вознаграждены большим количеством здоровья.

Bikers— уничтожайте этих рокеров сразу же, как они появятся снизу экрана.

Missiles— просто ракеты. Избежать их попадания очень легко. Тратить на них патроны — себя не уважать

Боссы

На самом деле это не настоящие боссы, а просто его помощники, которые встречается в течении уровня.

Jetstripper — уровень 1. Характерная атака: вьется кругами, атакуя со всех сторон. Рейтинг трудности: 5.

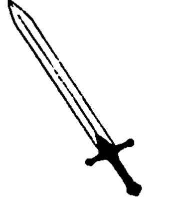
Android — уровень 2. Характерная атака: прыгает вокруг, атакует коленом. Уровень трудности: 6.

Shell-Shogun — уровень 3. Характерная атака: выжидает и затем «полосует» соперника мечом. Уровень трудности: 6.

Sniper Honeyviper — уровень 4. Характерная атака: ползает взад и вперед, «стреляя» бутыганами Уровень трудности: 2.

Madam Barbar — уровень 5. Характерная атака: свешивается с потолка и полосует косятми. Не очень мила. Уровень трудности: 5.






Joker — уровень 6. Характерная атака: прыгает туда-сюда и откладывает стреляющие яйца. Уровень трудности: 5.

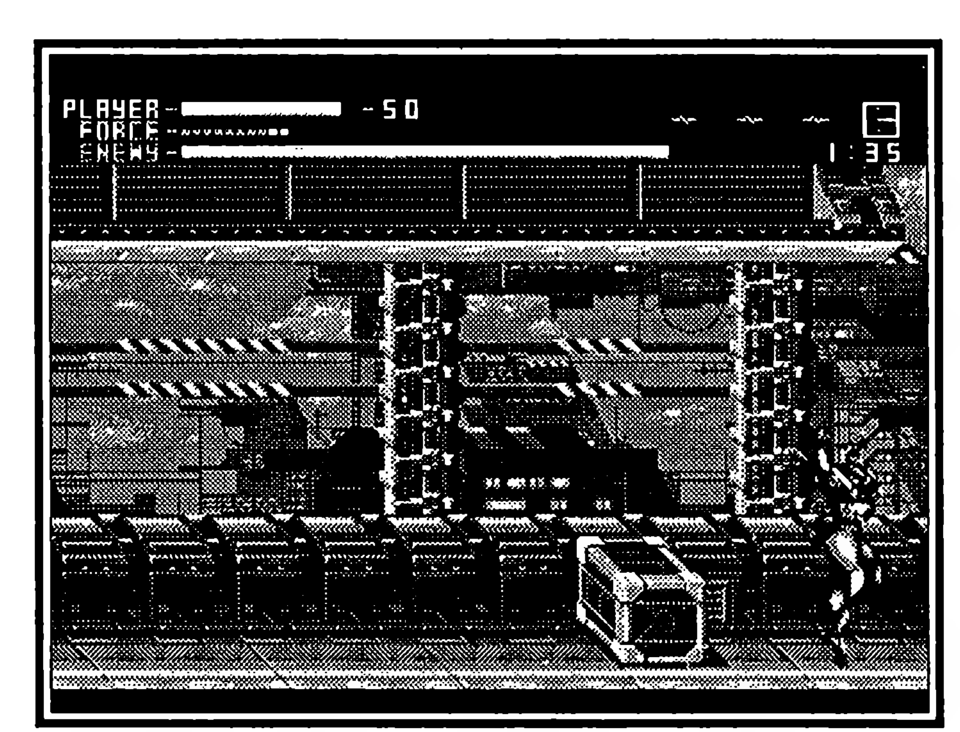
ST-210 Tenobuster — уровень 7. Характерная атака: ходит вокруг и стреляет из различного оружия. Уровень трудности: 4.

XI-Tiger — уровень 9. Характерная атака: прыгает через вас и рубит когтями, словно маньяк. Уровень трудности: 8.

Flying Neo — уровень 8. Характерная атака: летает-летает, а потом вдруг становится невидимым! Очень неприятно. Уровень трудности: 8.

Deep Spider — уровень 10. Характерная атака: ползает вокруг, осыпая вас градом пуль. Уровень трудности: 10.

Предметы



В игре всего несколько предметов:

Small Diamond — маленький сверкающий кристалл, немного увеличивает уровень здоровья.

Large Diamond — то же самое, только здоровье увеличивает намного.

Golden Orb — золотая сфера, полностью восстанавливает энергию.

Force Pod — иконка с изображением одного из шести видов оружия. Если по ней выстрелить, изображение оружия изменится. Если вы возьмете такую иконку, то ваше оружие поменяется на изображенное, однако если такое оружие уже есть в вашем арсенале, то просто увеличится количество патронов к нему.

Пароли на все уровни

1	1985	6	8790	11	6402	16	7749	21	5289
2	3698	7	5196	12	9874	17	3278		
3	0257	8	4569	13	1930	18	1039		
4	3745	9	8091	14	2623	19	9002		
5	7551	10	8316	15	6385	20	2878		

Прохождение

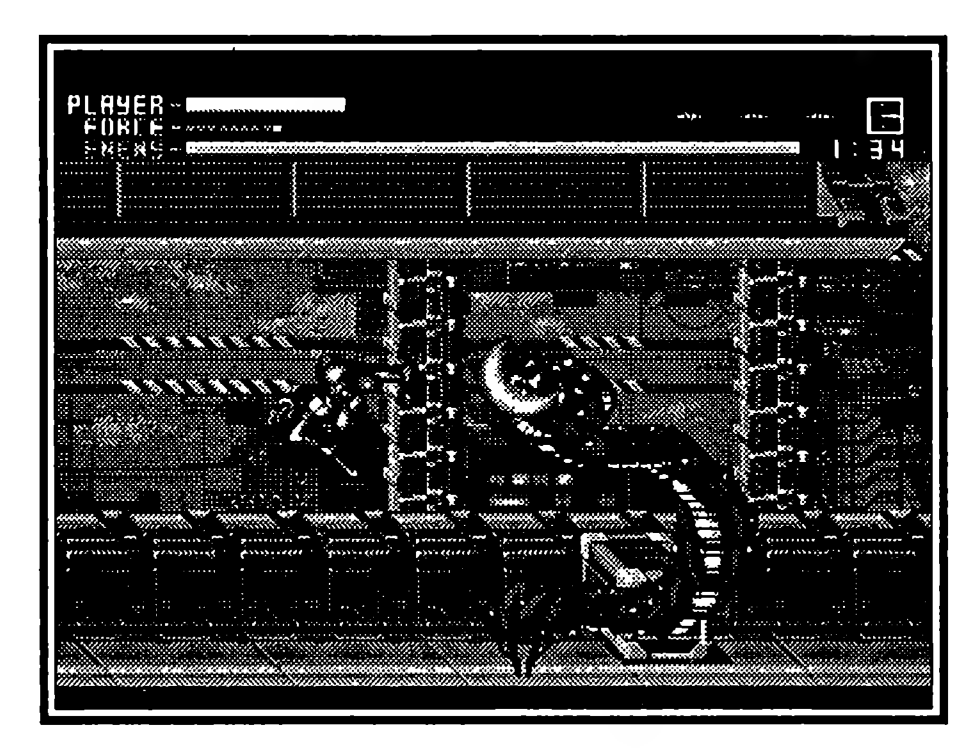
Первый уровень

Как и во всех играх, первый уровень весьма прост и большого напряжения от вас не потребуется. Он носит скорее разогревающий характер. Просто бегите вперед, уничтожая все на своем пути.

Босс — MECHAPEDE

Этот босс весьма прост (как и весь уровень). Чтобы его уничтожить, используйте телепорт (↓+C) и выстрелы в голову из LANCER FORCE. Огнемет тоже хорошо помогает (может даже и лучше), но чтобы им попасть, нужно очень близко подходить к противнику, что весьма отрицательно сказывается на уровне вашего здоровья.

Второй уровень



Второй уровень по сложности мало чем отличается от первого. Единственное более-менее сложное место — это там, где вам придется прыгать, чтобы не нарваться на мину, так что будьте внимательны и не торопитесь.

Босс — JIMMINY

Этот босс больше всего напоминает огромного сверчка. Он не намного сложней первого босса. JIMMINY будет прыгать по экрану, прерываясь только для того, чтобы плюнуть в вас кислотой. Избежать попадания этого смачного плевка вы можете разными способами. Или просто перепрыгнув его, либо телепортировавшись сквозь него, это, кстати, дает вам хорошую возможность всадить в спину жука пару обойм, пока он поймет что к чему. Также вы можете просто отойти в противоположную плевку сторону, к самому экрану, и он спокойно так пролетит мимо. Для уничтожения этого насекомого лучше всего подойдет LANCER FORCE. Стреляйте ему в грудь, пока ваш боезапас не истощится. После этого переключайтесь на огнемет и закончите начатое. Поджарив сверчка, вы перейдете к следующему этапу.

Третий уровень

Абсолютно нечего сказать про этот уровень. Если вы прошли предыдущие два, то с этим справитесь без проблем.

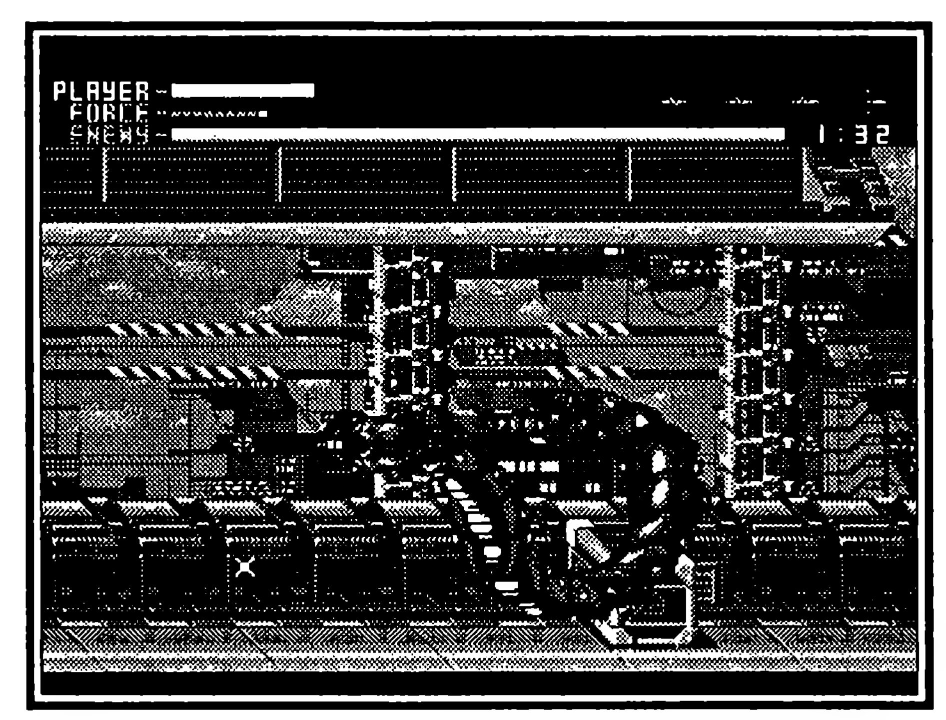
Босс — BEHOLDER

Он представляет собой плавающий глаз, окруженный нерушимыми сферами. Тактика проста: как только сферы расходятся — стреляйте.

После того как вы разберетесь с ним, после короткой прогулки вас ждет еще один. Постарайтесь заполнить свою энергию до отказа, убивая жаб, встречающихся здесь в изобилии.

Босс — RUROTTEN KENSHIN

Включайте свой огнемет и жарьте его изо всех сил, перескакивая из угла в угол с помощью телепорта. Когда ваш запас соляр-ки (ну или на чем там еще этот огнемет работает) иссякнет, переключайтесь на LANCER FORCE и добейте гада.



Четвертый уровень

Снова то же самое: стреляйте, ударяйте перепрыгивайте. Единственное, остерегайтесь шахт, из которых вылетают ракеты. Лучше всего просто телепортироваться через них.

Босс — HIVE

Этот босс кажется сложным до тех пор, пока вы не познакомитесь с ним поближе.



Все что вам нужно, это сидеть под платформой. Это место очень безопасно. Вы будете защищены почти от всех атак.

Когда босс приблизится к вам, просто телепортируйтесь. И тут окажется, что сзади он совершенно ничем не защищен. И ни одна из его атак не достанет вас. Доставайте огнемет и начинайте жарить супостата. Стреляйте по нему до тех пор, пока босс не приблизится к вам вплотную (на этот раз уже спиной). Потом телепортируйтесь и опять спрячьтесь под платформочкой. Повторите процедуру несколько раз, и босс будет повержен. Видите, все не так уж и сложно.



Пятый уровень

Наконец-то изменился пейзаж. В этом уровне вы впервые столкнетесь с птицами, бросающими вам на голову бомбы. А в остальном все как обычно.

Босс — PINCHY

Вначале вам нужно заняться клешнями этого здоровенного краба. Для этого вам придется залезть под него и жарить из огнемета.

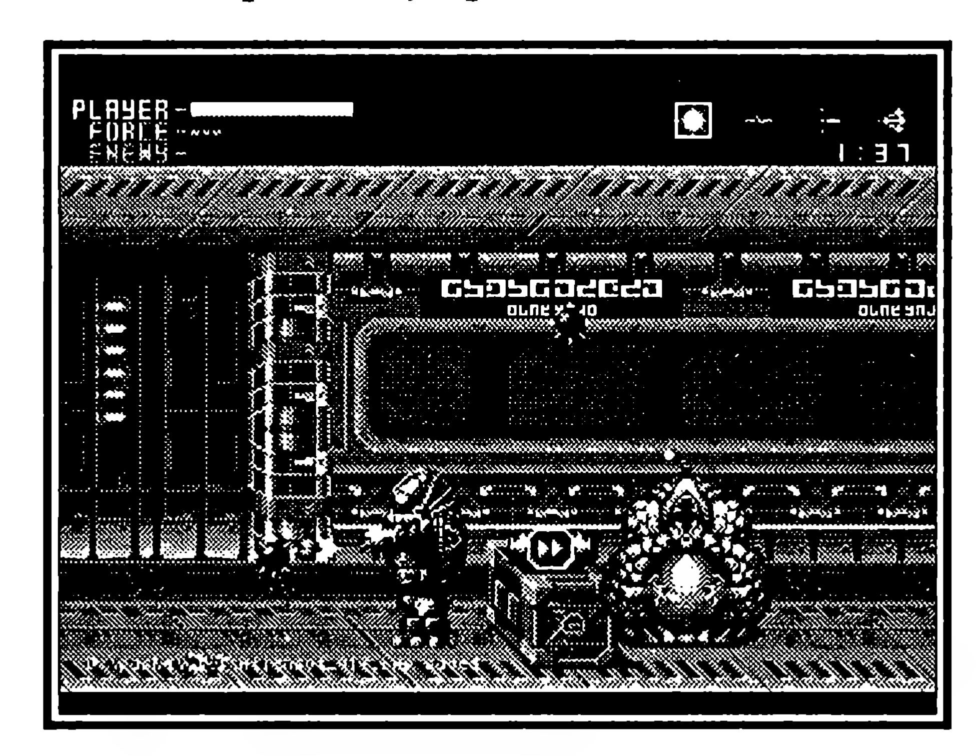
У босс имеется три вида атак. Он может ударить вас клешней; выпустить кучу маленьких крабиков, которые будут вас держать, пока он ударяет вас; или выпустить по вам веер бомб. Последняя — самая опасная атака. Когда он начинает ее выполнять, забирайтесь под него и стреляйте. Вы получите небольшие повреждения, однако краб получит намного большие.

Шестой уровень

То же самое, что и в предыдущем уровне, бегите и стреляете.

Босс — KERMIT

И это еще называется боссом. Включите огнемет. Станьте рядом с ним и стреляйте. Перепрыгивайте через его выстрелы. Когда он подпрыгнет, просто подождите немного и еще чуть-чуть постреляйте. Все это не займет у вас больше десяти секунд. Даже заряд огнемета не должен закончиться.



Седьмой уровень

Проходится как обычно. Только когда встретите противников, которые не будут по вам стрелять, сделайте с ними то же самое (то есть не стреляйте по ним). Просто присядьте и позвольте им удалиться.

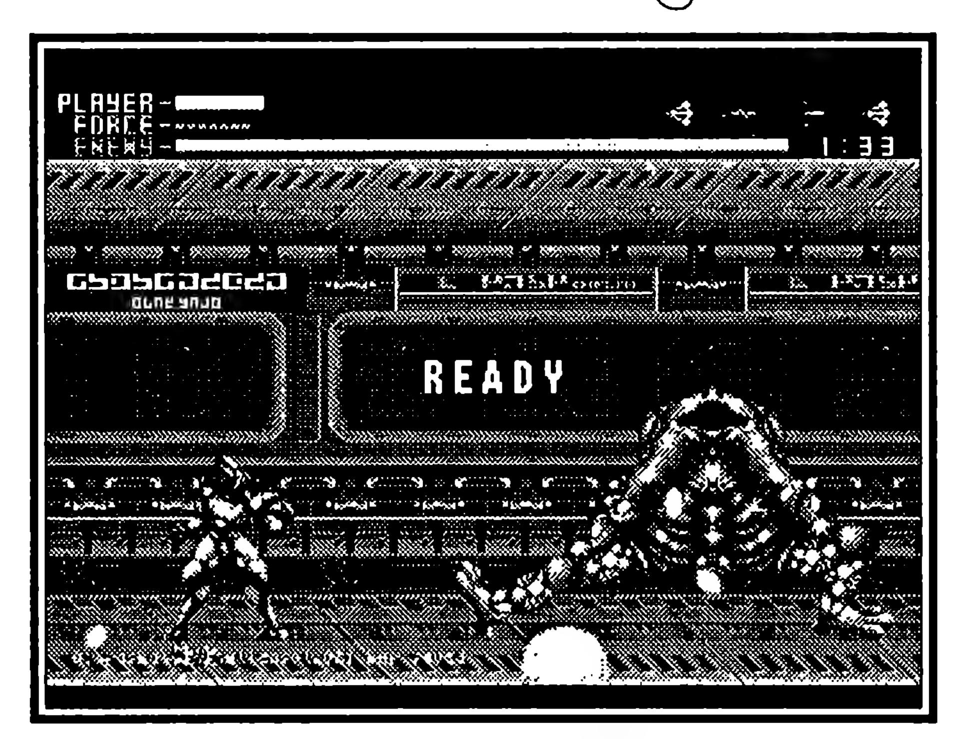
Босс — AT-WANNA-BE

Ну, тут есть хорошие и плохие новости. Плохие заключаются в том, что огнемет, ваш



верный друг и напарник, столь смертельный в большинстве поединков, здесь вам не поможет. Хорошие? А он вам и не нужен.

Слабое место этого босса — небольшая бабашенка на голове. Включите лучевой меч и, зацепившись за потолок, нещадно рубайте противника. На потолке, кстати, вы будете защищены почти ото всех атак.



Восьмой уровень

Единственное, что отличает этот уровень — это его необычный пейзаж. Вы будете бегать по

Босс — NECROCOPTER

Прежде всего настоятельно рекомендую накопить энергии на Парапорт, так как использование этого оружия существенно упростит разборку с этим боссом.

Дождливо, правда. Я вообще-то люблю дождь, но это плохой дождь. Не то, чтобы он был кислотный или что-то в этом роде. Просто он скрывает от вас противника. Все, что вы можете видеть, это контуры его клешней.

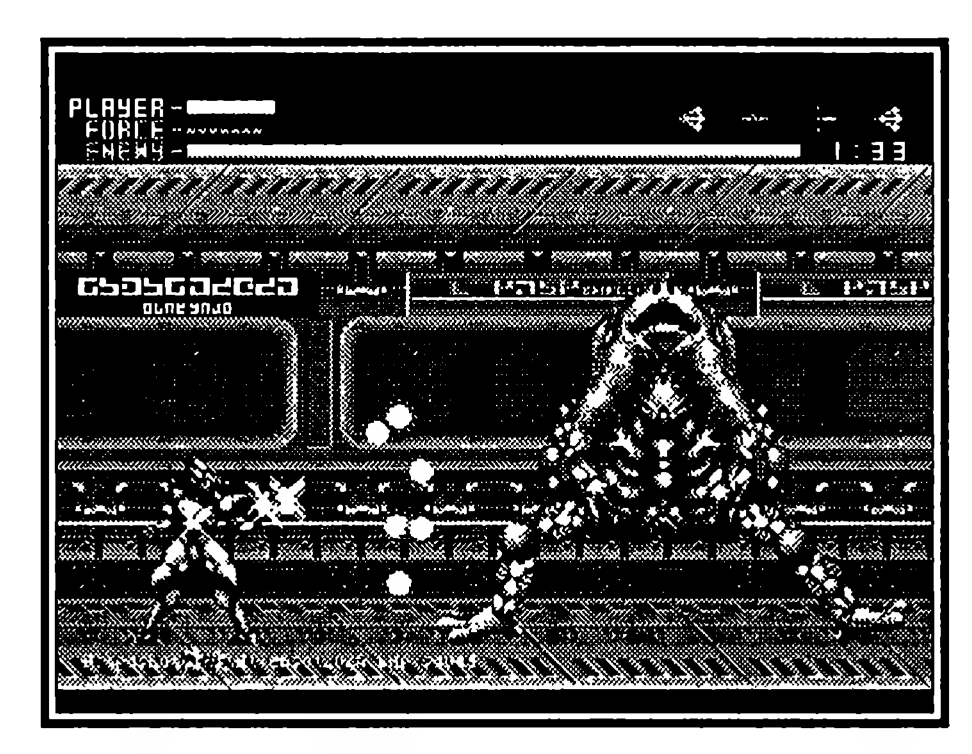
Включите верный огнемет и выстрелите против ветра. Ого, и так небольшой радиус действия теперь стал вообще смешным. Но не отчаивайтесь, на самом деле ветер на ващей стороне: попробуйте выстрелить по ветру и струя пламени растянется почти на весь экран. Так что ждите, пока босс будет находится в подветренной стороне, и расстреливайте его с безопасного расстояния.

Уровень девятый

В начале этого уровня на вас нападет рой ос. Я не думаю, что вообще существует способ отбиться от них без потерь. Но при достаточной сноровке дело ограничится одним-двумя попаданиями. В середине уровня вас ждет этакий мини-босс. Ничего интересного он из себя не представляет.

Босс — HOBBES

Достаточно трудный босс. Не подходите к нему близко. Используйте оружие, имеющее далний радиус действия. Единственное что хорошо, так это то, что у босса нет такого оружия, и он будет стремиться подойти к вам поближе. Не допускайте этого и расстреливайте его из далека.



Уровень десятый

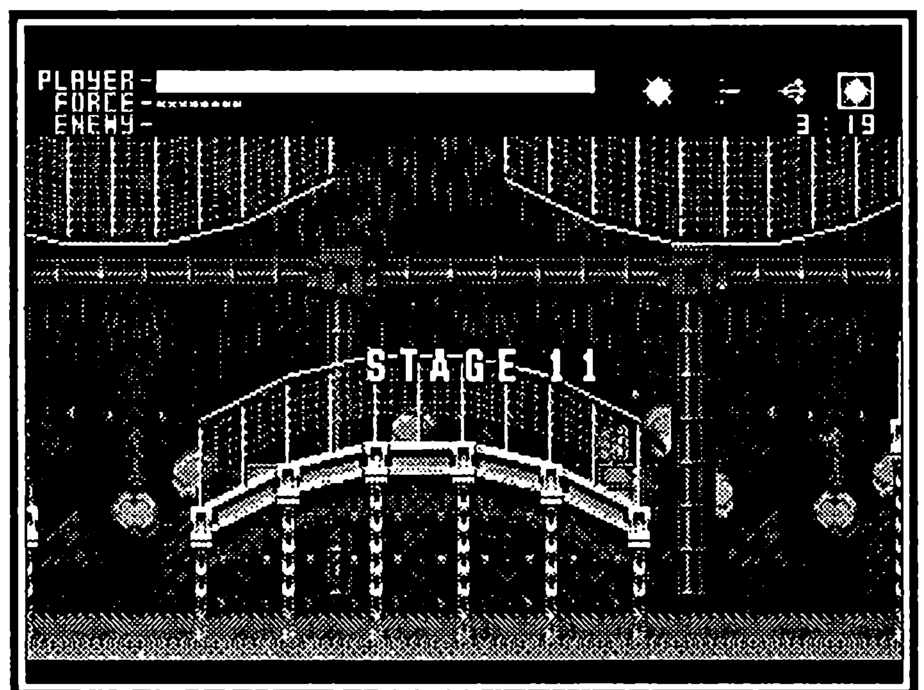
Этакий «водянистый» уровень.

Босс — THEODORE

Больше всего этот босс напоминает осетра. Он будет пытаться затащить вас в токсичные глубины своего водоема. Этой атаки весьма лего избежать. Вторая его атака заключа-



ется в том, что, высунув голову из воды, босс будет плеваться по вам всякой дрянью. Расстреливайте его с помощью Lancer'a.



Уровень одиннадцатый

Точно такой же уровень, как и предыдущий.

Босс — SUCKEMUP

Так как босс этот металлический, то огнемет против него бесполезен; включайте Lancer и добейте негодяя.

Уровень двенадцатый

Вода, вода, кругом одна вода. Впереди вы увидите банду жаб, издевающихся над маленьким синеньким медвежонком. Убейте тварей и освободите косолапого. Из благодарности он поведет лодку к безопасному месту. Пока не появится босс.

Босс — SEBASTIAN

Первое, что сделает эта бессердечная тварь, — выбросит вашего медвежонка за борт. После этого начнется поединок. Если бы не движение лодок, босс вообще был бы слишком легким. Используйте на нем огнемет.

Уровень тринадцатый

Простой и коротенький уровень. И главное, совершенно сухой. В конце его оседлайте большого червя, который и доставит вас к боссу.

Босс — FLUTTER

У этого противника две формы. Не используйте специальное оружие на первой его форме. Поймайте несколько его пуль, чтобы восполнить Парапорт. Включите бластер, станьте прямо рядом с ним и стреляйте по диагонали. Если вы стоите достаточно близко, его выстрелы вас не заденут.

Для уничтожения второй формы используйте Lancer. Не позволяйте ему попасть на вас пыльцой, когда он летает. Если он попадет по вам, то вы будете временно ослеплены.

Уровень четырнадцатый

Здесь кромешная тьма, которую освещают лишь выстрелы. И еще одна неприятная деталь — вы не можете видеть, какое оружие выбираете.

Босс — SUPER OBSTINATOR

Так себе соперник. Прыгайте от пола до потолка, когда он в вас стреляет, и используйте телепорт, когда он подзаряжается.

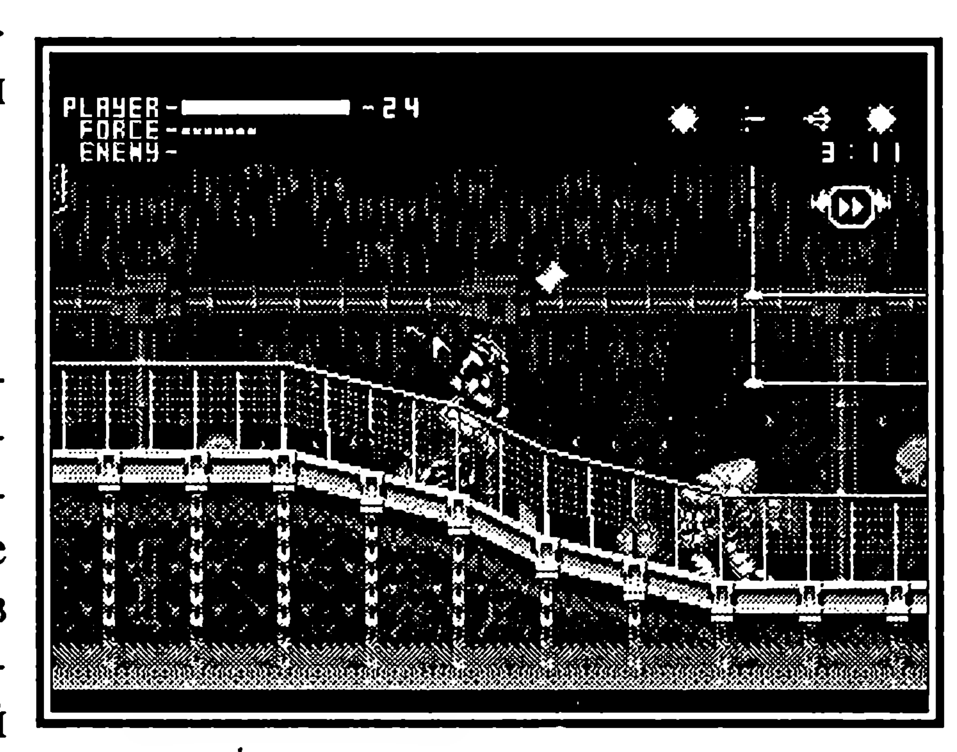
Уровень пятнадцатый

Такой же, как и предыдущий. Если у вас нет Lancer'ра, то обязательно найдите его здесь.

Босс — DAISY

Этот босс будет бросаться по вам спорами и семенами, от которых, правда, легко уклониться. Стреляйте по нему, а когда увидите, что он готов выстрелить, отбегайте в противоположный конец экрана.

Как только вы закончите с Дейзи, вы будете представлены следующему боссу, который сам прилетит и заберёт вас.



Уровень шестнадцатый

Босс — GRABBY

Тактика уничтожения этого босса проста — убейте его как можно быстрее или он расправится с вами. Я предлагаю использовать огнемет, который обратит его в золу за три-четыре секунды. После этого раненый босс полетит в огромную паутину, где немедленно будет съеден гигантским пауком. Почавкав, последний обратится к вам с мыслями о десерте...

Босс— CHARLOTTE

Не стреляйте в него, пока он закусывает предыдущим боссом, только зря потратите патроны. Слабое место — живот. Стреляйте по нему из бластера, так как Lancer вам понадобится позже. Главное — запомните, что настоящий босс здесь не сам паук, а его отпрыски, которые норовят растащить тело поверженного босса. А это единственная вещь, на которой вы можете здесь стоять.

Уровень семнадцатый

И снова — сразу сражение с боссом.

Босс— PEREGRINE

Вот теперь пришло время использовать припасенный Lancer. Так как это единственный способ убить босса до исхода времени. Берегитесь атаки крыльями — это очень мощный прием, отнимающий примерно двести единиц вашего драгоценного здоровья.

Уровень восемнадцатый

Наконец-то вы сможете пополнить запасы оружия и восстановить здоровье. Наслаждайтесь пока можете.

Босс— DREIDEL

Чтобы разобраться с этим боссом, вы должны стоять на дальней правой платформе. С нее вы легко уклонитесь от всех его атак.

Уровень девятнадцатый

Очень коротенький уровень.

Босс —MELON BREAD

Телепортируйтесь через него без остановки и даже не думайте стрелять.

Уровень двадцатый

Опять уровень, вам придется сразу же сражаться с боссом.

Босс — SEVEN FORCE

Первая форма: SOLDIER FORCE





Атакуйте его с помощью Lancer'а, когда он бросает бумеранг. Так как в это время он стоит неподвижно.

Вторая форма: URCHIN FORCE

Не столько босс, сколько мини-уровень. Бегите, собирайте здоровье и постреливайте.

Третья форма: FALCON FORCE

Не стреляйте в него, когда он только раскрывает крылья, а то он сразу же их и закроет. Подождите немного и нападайте.

Четвертая форма: TIGER FORCE

Стреляйте ему в хвост и приготовьтесь, что в этой схватке вам придется много телепортироваться.

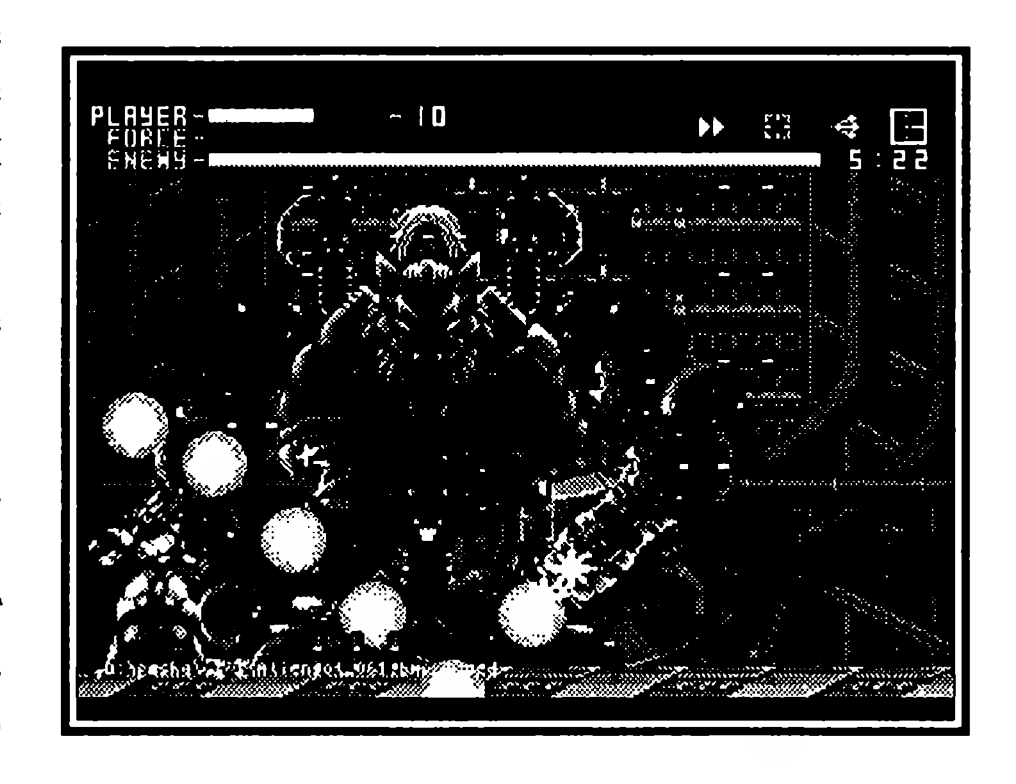
Пятая форма: TAILS FORCE

Примерно такой же, как и третья форма.

Уровень двадцать первый

Последний уровень. Возьмите золотой шар и отправляйтесь на встречу с главным боссом.

BOSS: CYBERCHANEY



Это будет долгий, тяжелый бой. Прежде всего, затруднительно определить, куда же стрелять, чтобы уничтожить противника. Он выглядит неуязвимым и ваши выстрелы не причиняют ему никаких забот. А слабое место у него — голова (как бы банально это не звучало), но только тогда, когда он открывает рот. А делает он это, по традиции всех боссов, только тогда, когда атакует вас. Этот босс имеет три типа атак: первая — пулемет. Вторая — огненный шар. Когда он производит эту атаку, вам нужно его атаковать. Но не с вашим оружием. Вам нужно поймать этот шар и направить его обратно в пасть монстру, для достижения наиболее мощного эффекта. И третья атака — самая раздражающая. Босс схватит вас (вы не можете этого избежать), подбросит в шахту выше и будет стрелять по вам лазерами. Правда, попаданий лазеров можно избежать, поскольку вы падаете. Продолжайте запихивать ему в рот его же огненные шары, и вскоре босс взорвется.

По традиции компьютерных игр, со смертью главного злодея наступает самоликвидация здания, в котором происходил последний бой, причем без всякой причины. Ну это уже неважно, ведь вы — победитель!

Автор описания Павел ЧЕРЕЙ

CASTLE OF ILLUSION

ЗАМОК ИЛЛЮЗИЙ

Sega ● Количество игроков 1 ● Аркада
Рейтинг ★★★★★★★☆☆

***Перед нами** очередная игра по мотивам творчества Уолта Диснея о приключениях забавного мышонка Микки Мауса. Что же на этот раз случилось с нашим героем?*

***В** сказочном городе Вера, где все живут в мире и никто не ссорится, жили Микки со своей пододружкой Мини.Они часто гуляли, держась за руки, по сказочному лесу, но однажды неожиданно небо потемнело, и под покровом темноты прилетела злая ведьма и похитила Мини, унеся ее в замок иллюзий. Микки бросается вперед, навстречу опасности, ему предстоит, а вместе с ним и вам, пройти через уровни, полные врагов, ловушек и злых боссов, чтобы в конце, победив злую ведьму, спасти Мини.*

Управление

Кнопка ↑ — в этой игре не используется.

Кнопка ↓— присесть. Также используется для принятия боевого положения при прыжке на врага.

Кнопка ← — движение влево.

Кнопка → — движение вправо.

Кнопка «А» — выстрел яблоком.

Кнопка «В» — выстрел яблоком.

Кнопка «С» — прыжок. Также эта кнопка используется, когда вы в воде, для того, чтобы плыть вверх.

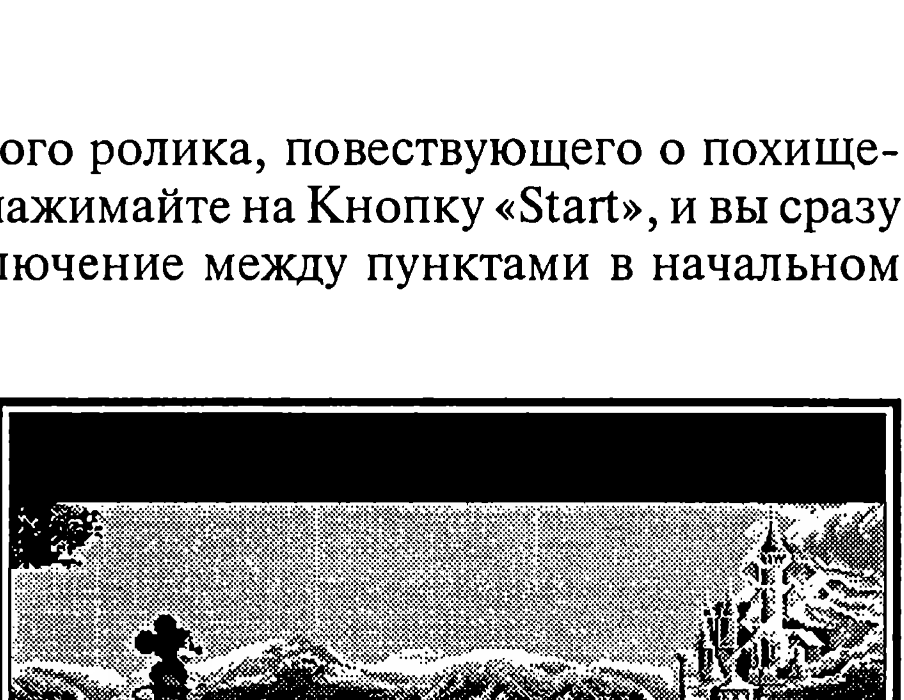
Кнопка «Select» — в этой игре не используется.

Кнопка «Start» — пауза и вход в игровое меню.

WELCOME TO VERA CITY,
WHERE LIFE IS JOYFUL AND EVERYONE
LIVES IN PEACE.

Игровое меню

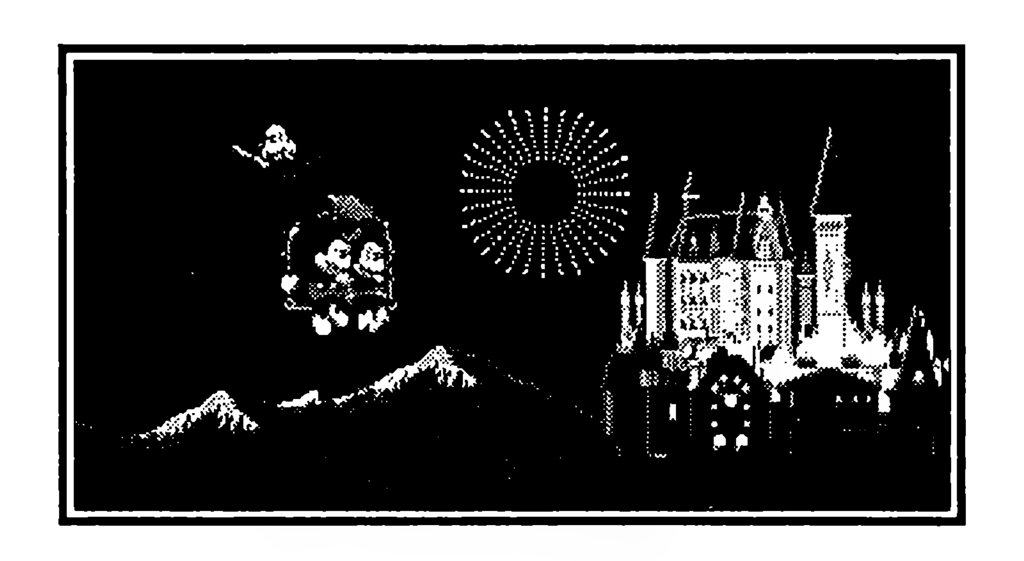
По окончании вступительного анимационного ролика, повествующего о похищении Мини, если вы уже видели ролик, сразу же нажимайте на Кнопку «Start», и вы сразу же попадете в меню игровых настроек. Переключение между пунктами в начальном меню игры осуществляется кнопками ↓ и ↑, и перевыборы опций кнопками «В» и «С». Разберем опции игрового меню подробнее:



DIFICULTY: PRACTICE/NORMAL/ HARD— Выбор уровня сложности игры: ПРАКТИКА— Ознакомительный тренировочный уровень сложности игры. На уровне сложности игры ПРАКТИКА для победы вам достаточно пройти всего половину уровней игры и собрать всего три магических кристала. Еще на этом уровне сложности на эта-



пах игры вы встретите намного меньше врагов, а те немногие враги, что вам встретятся, будут еле ползать. Также на этом уровне сложности вы начинаете игру с полной шкалой здоровья (пять красных кружочков).



НОРМАЛЬНАЯ — Нормальная сложность игры. На этом уровне сложности игры для победы вы должны пройти все уровни игры и собрать все семь магических кристаллов. На этом уровне сложности на этапах игры вы встретите больше врагов, и вести они себя будут намного агрессивнее. Еще на этом уровне сложности вы начинаете игру с тремя пунктам шкалы здоровья.

ТЯЖЕЛЫЙ — Высокий уровень сложности игры. На этом уровне сложности на этапах игры вы встретите максимальное количество врагов, причем самых злобных и агрессивных. Также на этом уровне сложности вы утрачиваете возможность стрелять яблоками. Еще на этом уровне сложности вы начинаете игру с двумя пунктами шкалы здоровья.

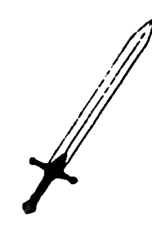
SOUND TEST — Возможность прослушать все музыкальные треки игры. Выбор музыкальных треков довольно большой — 25 мелодий.

CONTROL — Выбор других кнопок управления игрой. Если вам почему-то не нравятся начальные кнопки управления или вы привыкли к другим комбинациям кнопок управления, вы можете переназначить их в этом пункте меню. Если вас устраивают кнопки управления, а также вы послушали музыку и определились с уровнем сложности игры, нажимайте на кнопку «Start» — выход из меню и непосредственно начало игры.

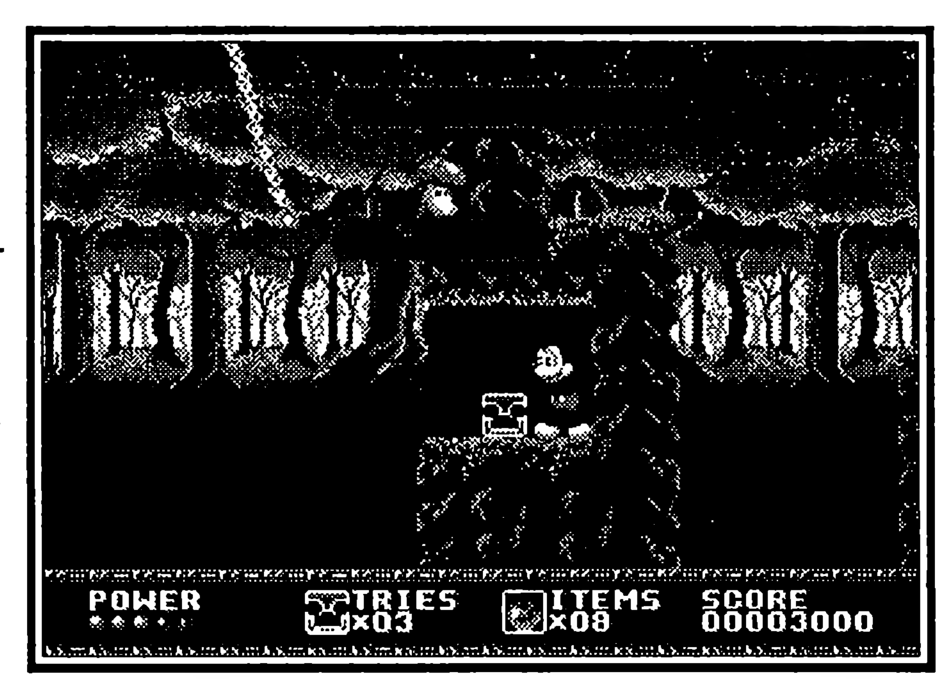
Объекты и законы игрового мира

Итак, нажав кнопку «Start», мы попадаем в саму игру, разберем подробнее, что мы видим на игровом экране. Игра выполнена в обычной для аркад двухмерной плоскости, вы смотрите на все происходящие в игре действия сбоку. Также в игре стандартный способ уничтожения ваших врагов — прыжок им на голову, но существует одна тонкость. Если вы просто прыгнете на врага (кнопкой «С»), он останется неуязвим, а вы потеряете один пункт здоровья. Для того, чтобы уничтожить врага, а самому не получить повреждений, надо до или во время прыжка нажать кнопку ↓ — Микки сгруппируется и всем своим весом ударит по врагу. Поэтому во время игры кнопку ↓ вообще лучше не отпускать. Внизу экрана находятся очень важные для вас шкалы и счетчики, перечислим и разберем их поподробнее.

В левом нижнем углу экрана под надписью POWER находится шкала жизни нашего героя — линия красных кружочков. Когда вы столкнетесь с врагом, ваш персонаж замигает, и один красный кружочек поменяет свой цвет на синий. А когда посинеет последний красный кружечек, вы потеряете одну жизнь. Далее под надписью TRIES и квадратиком с большими ушами написано количество оставшихся у вашего героя жизней. Если вы потеряете последнюю жизнь — все, GAME OVER (игра окончена). И придется начинать всю игру сначала, никаких CONTINUE (продолжений) не существует! Далее находится под надписью ITEMS и квадратиком с красным яблоком напи-



санное количество собранных вами яблок. Яблоками вы можете эффективно пользоваться, стреляя во всех врагов, за исключением уровни сложности HARD, на котором вместо яблок будут находиться алмазы, при подборе которых вы просто получите дополнительные очки. И наконец в самом правом нижнем углу экрана под надписью SCORE показывается количество набранных вами очков.



Теперь давайте разберем предметы, помогающие вам выжить в этой игре. Далее приведен полный список этих предметов с пояснениями к ним.

Красное яблоко, синий мячик, свечка — этими предметами вы можете стрелять во врагов. Дополнительное оружие в борьбе с вашими врагами.

Золотая звезда в квадратике — подобрав такую звезду, вы восстановите одно деление на шкале здоровья вашего героя. Если у вас максимальное количество здоровья, нить красных шариков, то каждая подобранная золотая звезда принесет вам дополнительно 1000 очков.

Квадратик с большими ушами — подобрав такой квадратик, вы получите одну дополнительную жизнь.

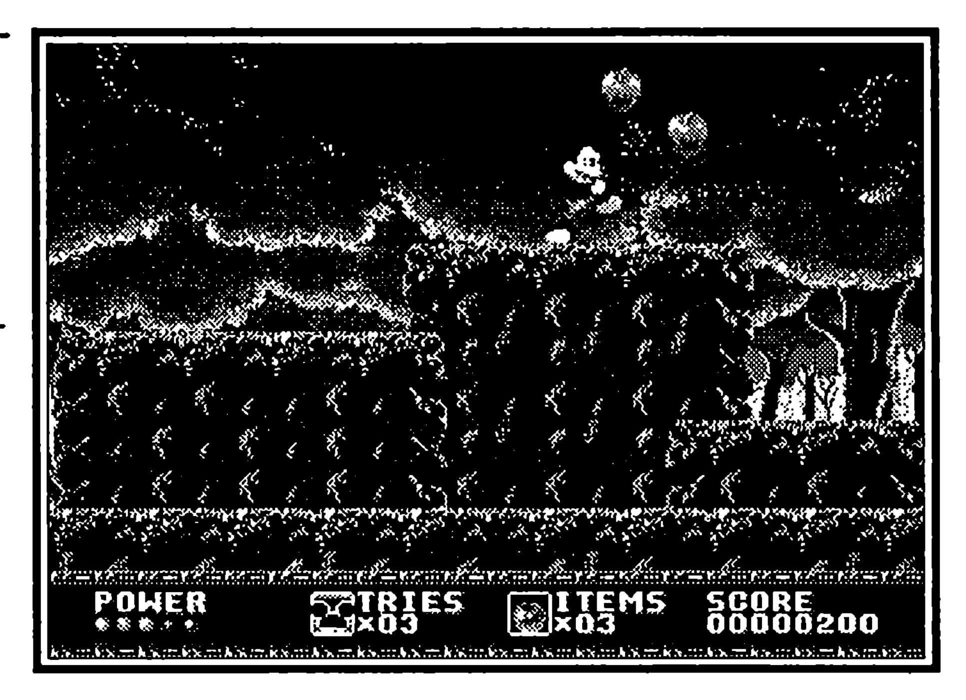
Желтый мешочек с яблоками — подобрав такой мешочек, вы сразу же получите десять яблок. Если у вас максимальное количество зарядов, тридцать, то каждый подобранный мешочек принесет вам дополнительно 1000 очков.

Квадратик с двумя стрелками — когда вы подберете квадратик, изображение на экране переворачивается вверх ногами. Все враги, что были, в этот момент на экране, уничтожаются, но в таком положении экрана поначалу сложно ориентироваться. Поэтому внимательно смотрите, стоит ли вам брать квадратик со стрелками. Для того, чтобы вернуть экран в нормальное положение, надо подобрать еще один квадратик со стрелками.

Алмаз — подобрав алмаз, вы получите 100 очков.

Враги и ловушки

В игре довольно много разнообразных врагов и ловушек. Если у вас возникли проблемы с врагами, тогда прочтите этот раздел с некоторыми моими советами, которые, возможно, помогут вам. Обратите внимание на то, что вы можете использовать ваших врагов как батут. Для этого прыгайте на врага, нажав на кнопку ↓, и когда коснетесь врага (враг уничтожается), быстро нажимайте кнопку прыжка еще раз. Если все сделали правильно, подлетит высоко вверх. Далее приведен список всех врагов в игре.





Дерево — ожившее небольшое дерево просто движется на вас по экрану, но очень не расслабляйтесь, дерево может резко подпрыгнуть и протаранить вашего героя.

Мухомор — оживший гриб просто движется на вас по экрану. Мухомор может прятаться в земле и при вашем приближении выпрыгивать на вас.

Красный цветок — этот враг неподвижно стоит на экране, но обстреливает вас белыми шариками. Шарик, как и цветок, можно уничтожить прыжком или метким выстрелом.

Птица — маленькая зеленая птица просто летает по экрану на одной и той же высоте.

Паук — висит на длинной паутине, по которой ползает верх и вниз. Паука можно уничтожать, а можно просто пробежать под ним, когда он поползет вверх.

Летучая мышь — висит под потолком, а при вашем приближении пытается спикировать вам на голову.

Привидение — просто весит на экране. Сложность борьбы с этим врагом заключается в том, что привидение нельзя уничтожить яблоком или только прыжком, несколько секунд — и привидение появится снова.

Игрушечный солдатик — этот враг просто движется на вас по экрану.

Чертик из коробки — прячется в квадратике со знаком вопроса, откуда и выскакивает через равные промежутки времени. Обратите внимание на то, что чертик выскакивает не только вверх, но и в бок, и вниз.

Игрушечный самолетик — маленький самолетик просто летает по экрану на одной и той же высоте.

Клоун-жонглер на велосипеде — ездит по экрану на велосипеде и обстреливает вас шариками. Когда вы уничтожаете клоуна, его велосипед с ускорением мчится в ту сторону, куда и ехал клоун, сбивая по дороге всех ваших врагов. Этим можно эффективно пользоваться, только сами не попадите под велосипед. Велосипед, как и клоун, уничтожается с одного удара или меткого выстрела.

Мертвая рыба — этот враг встретится вам на этапах, где есть вода. Когда вы на суше, мертвая рыба высоко выпрыгивает из воды, пытаясь вас укусить. Если же вы в воде, рыба плавает за вами, пытаясь вас укусить.

Красная буква — злая красная буква А бежит на вас по экрану и при приближении к вам высоко подпрыгивает, пытаясь вас ударить. Если вы успешно избежали встречи с буквой, она развернется и начнет вас преследовать снова. Поэтому злую букву лучше сразу же уничтожать.

Книжный червь — этот враг не очень опасный противник, так как просто медленно ползает по экрану, правда, в самых неподходящих местах.

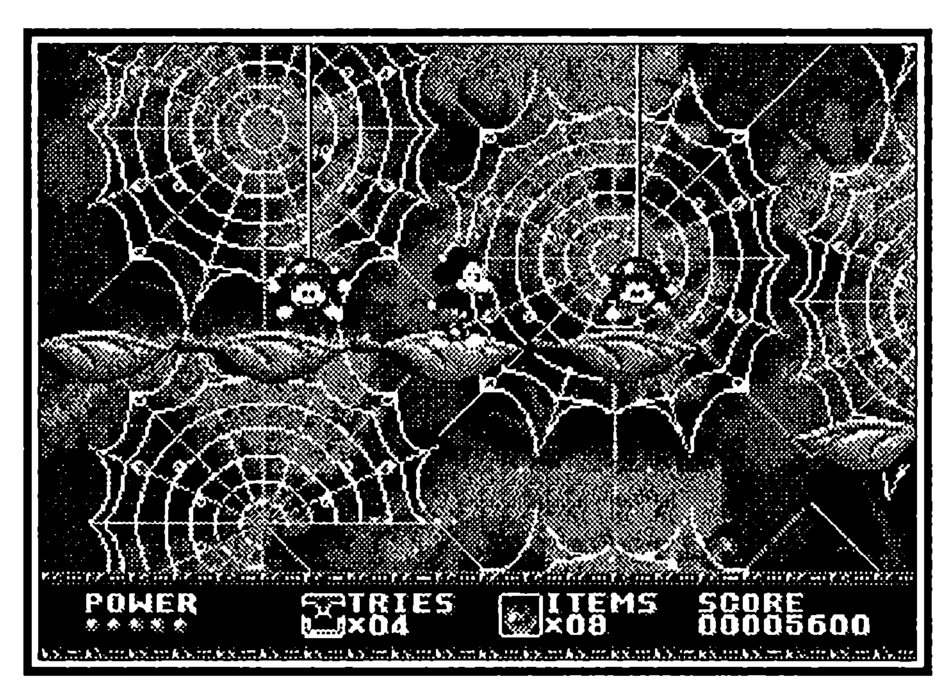
Красный дельфин — этот встретится вам на молочном подуровне. Красный дельфин выпрыгивает из молока, пытаясь вас протаранить.

Рыцарь с булавой — закованный в броню рыцарь движется по экрану и время от времени кидает перед собой булаву. Булава, пролетев немного по экрану как бумеранг, возвращается обратно к рыцарю.

Бой с боссами

В этом разделе мои советы по тактике боя с боссами. Может быть, они помогут и вам. В конце каждого уровня игры вас ожидает схватка с боссом уровня. Обратите внимание на такое правило игры при бое с боссами: если вы нанесли несколько по-

вреждений какому нибудь боссу, а затем погибли, то вам придется начинать бой сначала, а все полученные боссом повреждения аннулируются. Уровень сложности боссов я определил по десятибалльной шкале.



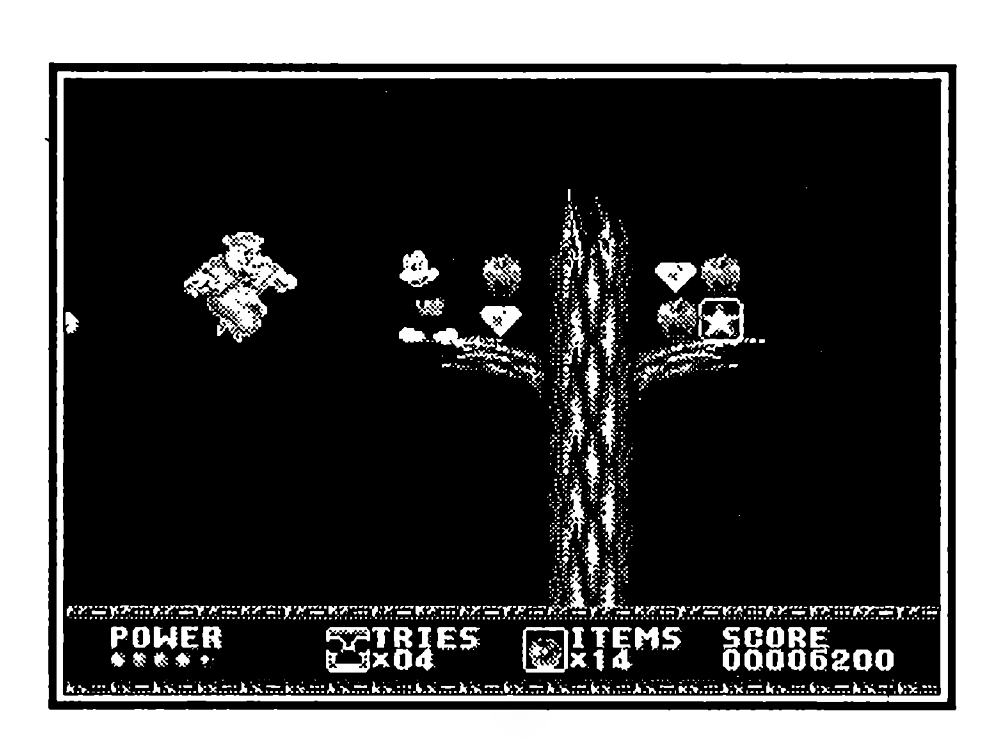
Злой древесный дух

Злой дух выскакивает из середины дуба на вас в виде огромного полена. Затем Дух начинает катиться по земле в вашу сторону, и пока Дух катится — он неуязвим. Докатившись до конца экрана, Злой дух разворачивается и катится в сторону дуба, об который с силой и ударяется. С дуба вертикально вниз падают несколько желудей, и если вы попадете под них, потеряете одно деление на шкале здоровья. После удара об дерево Злой дух останавливается и несколько секунд насмехается над вами, в этот момент его и надо поражать прыжком или яблоком. Посмеявшись, Злой дух начинает снова кататься по экрану. Тактика боя с ним очень проста: дождитесь, пока Дух подкатится к вам, и просто подпрыгивайте. Затем, если на вас летит желудь, просто отойдите в сторону и ждите, пока Злой дух не остановится и не начнет смеяться. Если у вас есть яблоки, просто стреляйте по нему, если нет, быстро подбегайте и прыгайте (не забывайте про кнопку ↓) ему на голову. После девяти ударов по голове Злой дух испарится, а вместо него появится магический кристалл. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо обладать достаточной сноровкой.

Уровень сложности: 2.

Клоун на пружинах

Попав на экран с этим боссом, немного подождите, пока клоун не соберется из пружин. Большой клоун атакует вас такими способами: вначале несколько раз пытается прыгнуть вам на голову, а затем стреляет боксерской перчаткой вдоль экрана. Пока клоун прыгает и стреляет, он неуязвим. После прыжков и выстрела из головы клоуна вылетают три пружины, а сама голова начинает вращаться, вот теперь его и надо бить по голове. Тактика боя с ним очень проста: стойте в самом углу экрана, так как клоун прыгает по дуге, он не сможет прыгнуть вам на голову, будет бессильно биться об стенку. Затем, когда клоун выстрелит, просто присядьте, боксерская перчатка пролетит у вас над головой. После этого ждите, пока клоун не выкинет пружины, тогда с пружины просто с пола вам не допрыгнуть до головы клоуна, прыгайте ему на голову (не забывайте про кнопку ↓). Стрелять по голове клоуна мячиками не очень эффективно, так как вам все равно придется подпрыгивать на пружи-



2 Зак 234

не, и ваш снаряд скоре всего пролетит над головой клоуна. После пяти ударов по голове Клоун на пружинках взорвется, а вместо него появится магический кристалл. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательными.

Уровень сложности: 3.

Водяной

Попав на экран с этим боссом, немного подождите, пока справа, в углу экрана, не появится длинная колонна, состоящая из шести блоков. Из этих блоков на вас и будут выскакивать водяные. Когда колонна поднимется, из ее вершины выпрыгнет зеленый водяной, который начнет прыгать по экрану, пытаясь вас ударить. Прыгнув три четыре раза, водяной остановится и попытается вас ударить, быстро пробежав по экрану, а затем начнет прыгать снова. Тактика боя с ним очень проста, так как водяной уязвим все время пребывания на экране. Поэтому дождитесь, пока водяной не выпрыгнет из колонны, и с небольшим упреждением стреляйте по нему мячиком. Если попали, водяной убежит за правый край экрана, разрушив один блок колонны. Затем выскочит из верха колонны снова и, когда вы разрушите таким способом всю колонну, водяной взорвется, а на его месте появится магический кристалл. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо очень точно рассчитать время выстрела. Если же у вас нет синих мячиков, то, маневрируя по экрану, стараясь не попасть в водяного, дождитесь, пока водяной не остановится, тогда быстро прыгайте ему на голову. Этот способ боя намного труднее, так как водяной очень быстрый противник, и избежать его атак очень непросто.

Уровень сложности: 5.

Красный дракончик

Бой с этим боссом проходит на экране, залитом молоком, на поверхности которого находятся три платформы. Из промежутков между платформами и выскакивает длинный дракончик. Высунувшись, Красный дракончик вытягивает длинную шею вдоль платформ, стараясь вас задеть. Избежать этой атаки очень просто: если дракончик вытягивает шею по верху экрана, присядьте, если дракончик вытягивает шею по низу экрана, подпрыгните. Единственным уязвимым местом у Красного дракончика является голова. Тактика боя с ним очень проста: дождитесь, пока Красный дракончик высунется из воды, и стреляйте ему в голову. Если же у вас нет снарядов для стрельбы, прыгайте Красному дракончику на голову. После семи ударов по голове Красный дракончик взорвется, а вместо него появится магический кристалл. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, главное — самому не свалиться в молоко.

Уровень сложности: 5.

Злой великан

Попав на экран с этим боссом, пока немного подождите, не появится злой великан. Злой великан атакует вас такими способами: вначале несколько раз пытается прыгнуть вам на голову, а затем, оказавшись рядом с вами, злой великан, зверски ухмыльнувшись, пытается ударить вас молотом. Только в этот момент ему можно нанести

повреждение, ударив по голове. Если вы попытаетесь прыгнуть на Злого великана до того, как он ухмыльнется, великан закроет головку рукой и станет неуязвим для ваших атак. А вы вдобавок получите одно повреждение. Тактика боя с ним такова: уклоняясь от прыжков великана, дождитесь, пока он не пойдет на вас, тогда стойте и ждите, пока великан не ухмыльнется, затем быстро прыгайте ему на голову. Стрелять по голове не очень эффективно, так как вам все равно придется прыгать, чтобы выстрелить в голову, и ваш снаряд скоре всего пролетит мимо цели. К тому же, приземлившись, вы можете попасть под удар молота, а так, прыгнув и ударив великана, вы приземлитесь у него за спиной в безопасности. После девяти ударов по голове Злой великан взорвется, а вместо него появится магический кристалл. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательными и правильно рассчитать время прыжка.

Уровень сложности: 7.

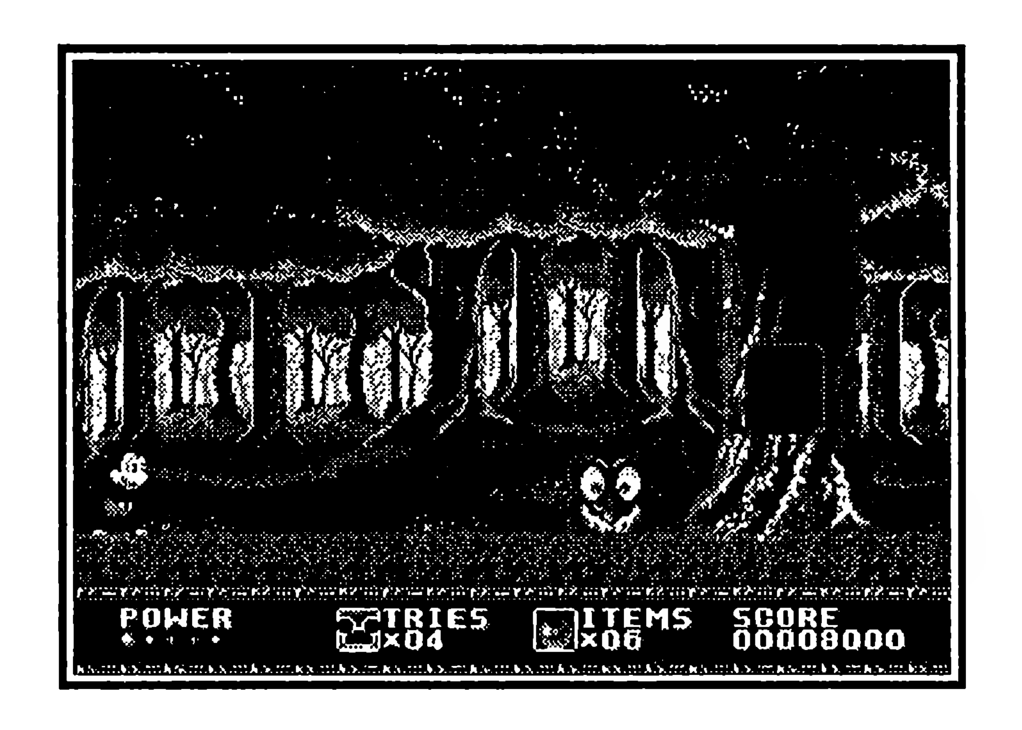
Злая колдунья

Бой со злой колдуньей проходит на одном экране, посередине которого находится небольшая платформа, на которой вначале и стоит Злая колдунья. Две платформы побольше находятся по углам экрана и две маленькие платформы находятся под потолком. Злая колдунья атакует вас такими способами: вначале призывает несколько черепов и вращает их вокруг себя сплошным кольцом, так что вам просто не пробиться к колдунье. Затем выпускает три черепа в вашу сторону и перемещается на какую-нибудь из платформ. На черепах можно прыгать (не забывайте про кнопку ↓). Тактика боя с колдуньей такова: при помощи платформ встаньте со Злой колдуньей на одну линию или немного повыше ее, но обязательно в противоположном углу экрана. Затем спокойно стойте и ждите, пока ведьма крутит вокруг себя черепа, затем как только ведьма выстрелит в вас, прыгайте ей на голову. Можно использовать один из черепов как батут. Прыгать на голову колдунье необходимо очень быстро, иначе она исчезнет. После пяти ударов по голове Злая колдунья взорвется, а Мини, заключенная в магическом шаре, наконец, станет свободна. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательными и правильно рассчитать время прыжка.

Уровень сложности: 8.

Прохождение

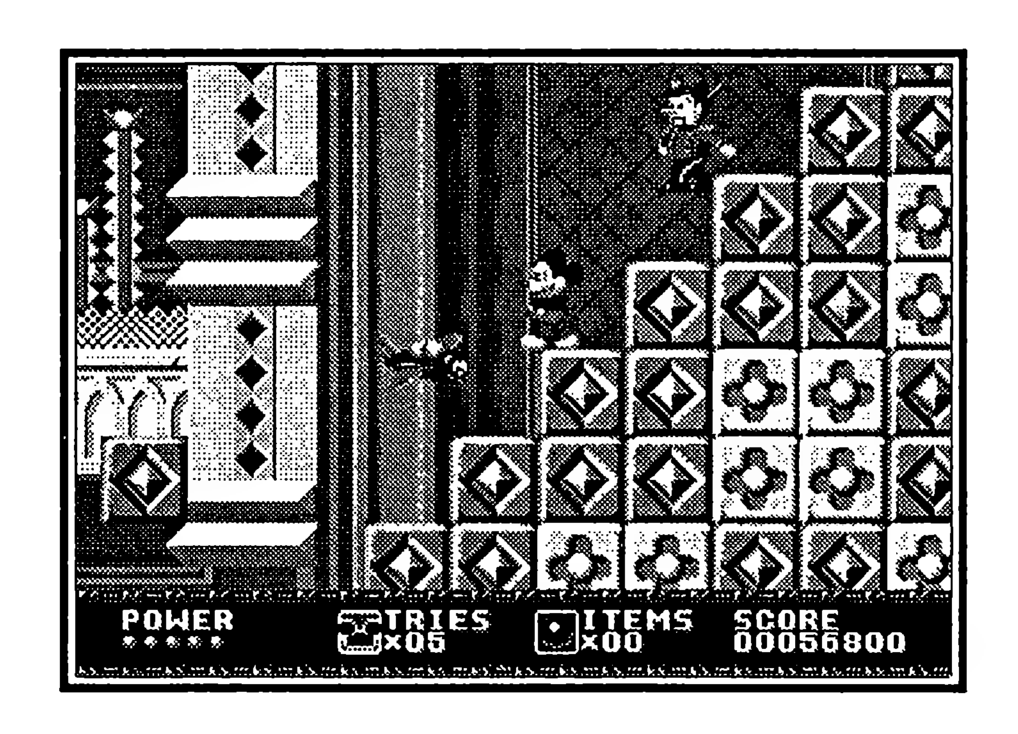
Каждый уровень состоит из нескольких этапов, пройдя которые, вы попадете на новый уровень — новую арену испытаний. На каждом этапе игры вы должны добраться до надписи EXIT, за которой находится дверь, в которую вы и должны выйти. На некоторых этапах (начиная со второго уровня) дверь заперта, и вам необходимо найти один или несколько ключей, чтобы открыть дверь, а затем уж выйти в нее. В конце каждого уровня вас ожидает битва с боссом, после уничтоже-



ния которого остается магический кристалл. Такие кристаллы вы и должны собирать. С помощью этих кристаллов Микки сможет победить злую ведьму. Таких кристаллов вы должны собрать в зависимости от уровня сложности три (PRACTICE) или семь (NORMAL/HARD). Обо всем этом вам поведает старый монах перед началом первого уровня.

Первый уровень — Лес. Первый этап

В начале этапа бегите направо, уничтожайте или перепрыгивайте дерево и идите дальше. Запрыгивайте на уступ, а с него на платформу, на которой лежат четыре яблока, берите их и идите дальше. Вы встретите двух мухоморов и одно дерево, сразу же за ними будет небольшая яма, по дну которой ползают три мухомора. Переправиться через эту яму можно с помощью раскачивающейся над ямой лианы. Чтобы зацепиться за лиану, надо подпрыгнуть так, чтобы точно попасть в небольшой шарик на конце лианы, тогда Микки зацепится за лиану. У этой ямы можно попрактиковаться в посадке на лиану, так как если упадете, ничего страшного не произойдет, максимум столкнетесь с мухомором. Но дальше вам встретятся бездонные ямы с лианами над ними, падение в которые сразу же отнимает одну жизнь. Итак, переправляйтесь через яму, по дороге берите две золотых звезды и идите дальше. Запрыгивайте на платформу, в конце которой уничтожайте цветок. Спускайтесь вниз, уничтожайте дерево и мухомор и запрыгивайте на новую платформу. На платформе находятся два яблока и цветок, который обстреливает вас. Уничтожайте цветок, берите яблоки и идите дальше. Вас атакуют три мухомора, за которыми находится еще одна платформа с двумя цветками. Запрыгивайте на платформу, уничтожайте цветки и с самого края платформы прыгайте максимально вправо. Вы подберете еще три яблока. Приземлившись, идите направо, там будет выход с этапа.

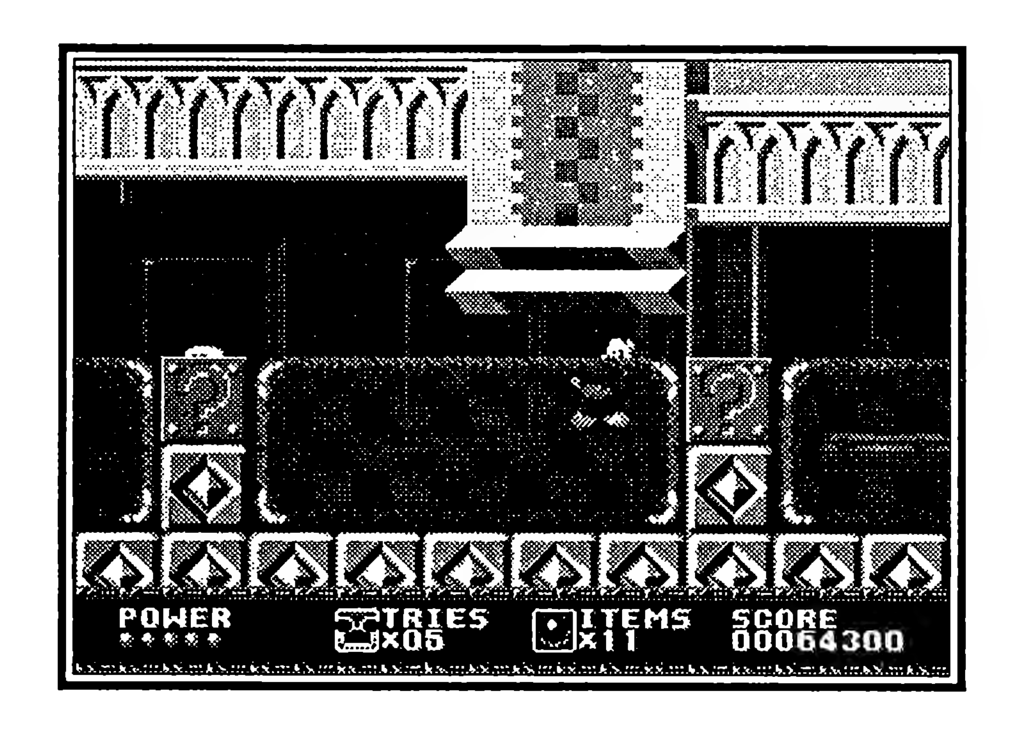


Первый уровень — Лес. Второй этап

В самом начале этапа вас сразу же атакуют два дерева, уничтожайте их и запрыгивайте на платформу. Перед вами будут три бездонные ямы, через которые можно просто перепрыгнуть. Затем будут три большие бездонные ямы, через которые нужно переправляться с помощью лиан. Обратите внимание на то, что, пока Микки качается на лиане, он может просто таранить птиц, летающих по экрану. С последней лианы можно спрыгнуть немного раньше и подобрать дополнительную жизнь, лежащую на нижней платформе. Затем поднимайтесь по бревнам вверх платформы и прыгайте вправо. Вы окажетесь перед длинной горкой, но как только вы начнете спускаться по ней, сзади на вас покатится огромный валун. Как только валун покатится, просто подпрыгивайте вверх и быстро бегите вниз по горке, а затем направо к выходу. Если замешкаетесь, прикатится еще один валун.

Первый уровень — Лес. Третий этап

Теперь мы оказались в лесу, полном пауков и их паутины, а наш путь лежит по маленьким листочкам, падение с которых будет стоить жизни.



В начале этапа идите направо, спрыгивайте вниз на одинокий листок, который провезет вас немного вперед. Когда листок остановится, спрыгивайте с него вниз на другой листок, а с него еще вниз, на другой листок, который снова повезет вас вперед. Вы окажетесь перед двумя листкам, над которыми висят пауки, мешающие вам двигаться вперед. Их можно уничтожать, а можно просто подождать, пока паук не уползет вверх, и спокойно проходить. Перепрыгивайте на второй листок, а с него прыгайте дальше, на третий листок, который снова повезет вас дальше. Теперь вам надо по листкам прыгать вверх до тех пор, пока не увидите золотую звездочку. Взяв звезду, прыгайте вправо, на лист, который повезет вас дальше, но будьте осторожны, на верху сидят пауки. Приехав, прыгайте по листкам сначала направо, затем вниз, — вы попадете к сплошной линии из листков. Идите по ней вправо, но будьте осторожны, на верху сидят пауки, а также вдоль листков летает птица. С конца линии прыгайте на листок справа, он снова повезет вас дальше. С этого листка прыгайте верх, на другой листок, который повезет вас дальше, но будьте осторожны, наверху сидят пауки. Миновав пауков, прыгайте вверх и вправо, на листок с выходом с этапа.

Первый уровень — Лес. Четвертый этап

Теперь мы оказались в мертвом лесу, где от деревьев остались одни стволы с обрубками веток, а повсюду летают привидения и летучие мыши.

В начале этапа запрыгивайте по веткам дерева, по дороге собирайте яблоки наверх дерева, затем прыгайте вправо. Вы окажетесь перед небольшой горкой, с которой запрыгивайте на другое дерево. С дерева прыгайте (не забывайте про кнопку ↓) на привидение, а с него на другое дерево. Перед вами будет линия из пяти привидений, и если вам удастся припрыгать не свалившись до конца, вы попадете на дерево, полное призов, среди которых будут и две золотых звездочки. С дерева прыгайте вниз, на другое привидение, а с него прыгайте вправо на дерево. С дерева прыгайте по двум привидениям на другое дерево, а с дерева в туннель в горе. В туннеле вас атакуют три мухомора, которые теперь побледнели, наверно, бледные поганки, впрочем, их поведение не изменилось. В конце туннеля берите мешочек с яблоками и падайте вниз. Там на уступе, лежит еще один мешочек с яблоками, берите его и падайте дальше. Приземлившись, идите налево, там будет узкий туннель, полный мухоморов, причем, не только на полу, но и на потолке. Тех мухоморов, что внизу, расстреляйте яблоками, а верхних в целях экономии яблок можно не трогать, просто дождитесь, пока они не спрячутся в землю, тогда быстро проходите под ними. Миновав мухоморы, вы окажетесь перед провалом, упав в который вы сразу же попадете к выходу с этапа, поэтому пока не падайте туда. А



вместо этого прыгайте вверх и вправо на уступ, где лежит еще один мешочек яблок. Затем, вернувшись к пролому, прыгайте налево, там, в конце туннеля, лежит золотая звезда, которую охраняют несколько мухоморов и летучая мышь. Если у вас максимальное количество красных шариков на шкале здоровья, то просто падайте вниз и идите направо, к выходу с этапа.

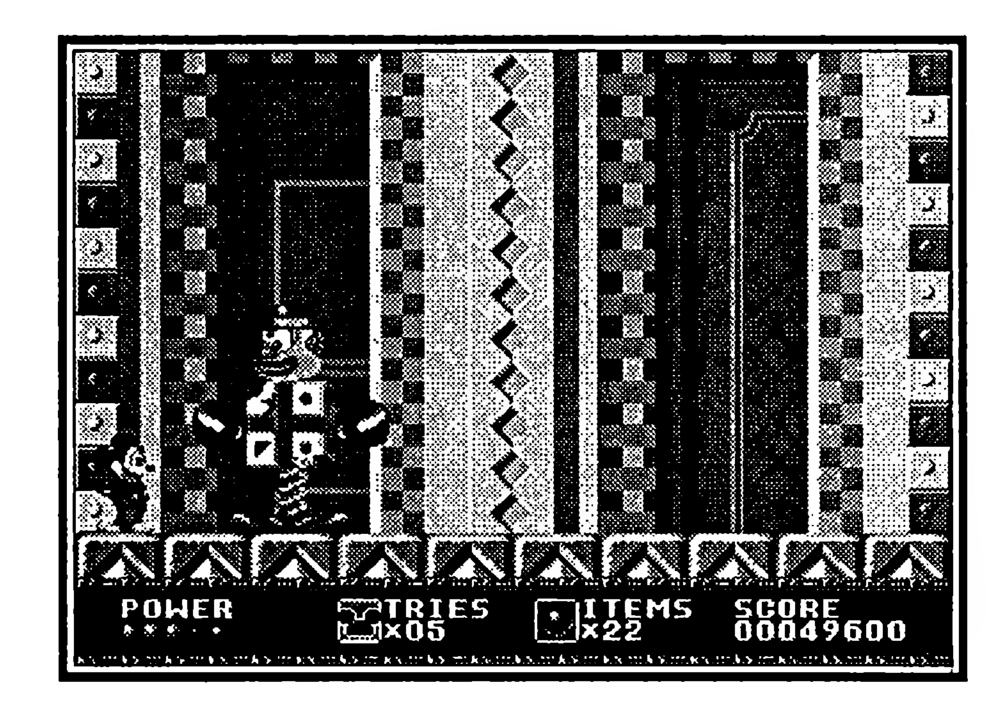
Первый уровень — Лес. Пятый этап

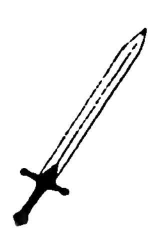
В начале этого этапа вы сразу же попадете к битве с первым боссом — Злым древесным духом. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе « Бой с боссами». После вашей победы над ним не забудьте взять первый магический кристалл. Все, первый уровень пройден. Вам покажут количество набранных вами очков и количество собранных вами призов, после чего вы перейдете на второй уровень.

Второй уровень — Замок игрушек. Первый этап.

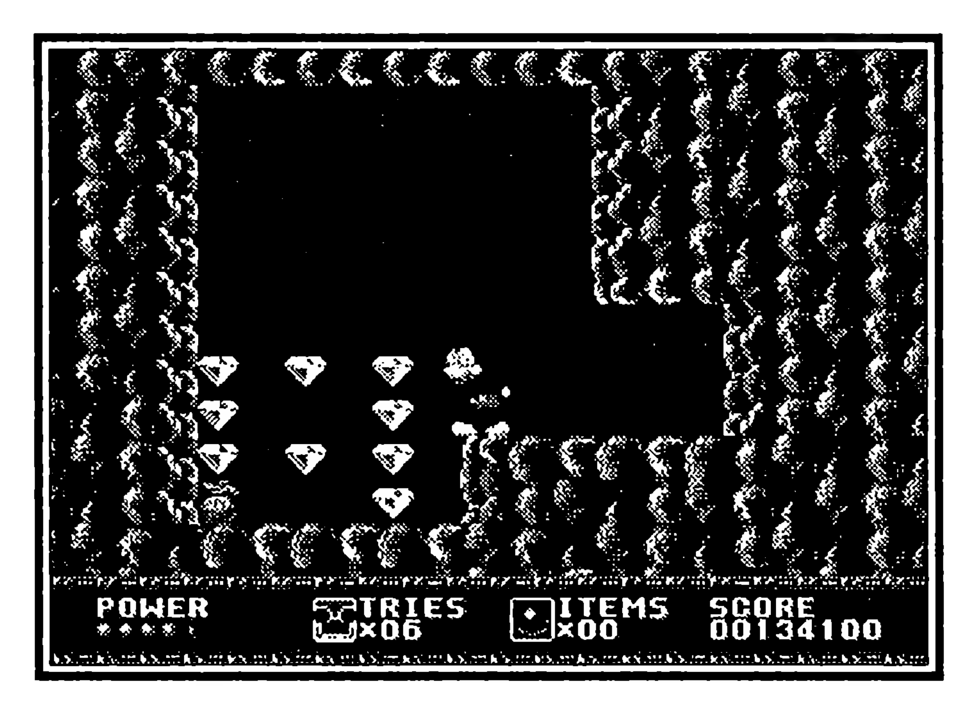
Обратите внимание, что на этом уровне вместо яблок синие мячики, впрочем, их назначение то же, что и у яблок.

В начале этого этапа бегите направо, не попадите под падающего сверху игрушечного солдата и запрыгивайте на правую платформу. Там находится выход с этапа, но он закрыт на ключ, который вы и должны найти, чтобы выбраться с уровня. Запрыгивайте на платформу, с которой только что падал солдат, и бегите налево. Вы подойдете к длинной лестнице, на вершину которой, прыгая по ступенькам, вам и надо забраться. Пока будете забираться, не забудьте про игрушечных солдатиков, спускающихся по лестнице. Оказавшись на вершине лестницы, прыгайте направо, на квадрат со знаком вопроса, но будьте осторожны, в нем прячется чертик на пружинке. Уничтожайте его или подождите, пока чертик не спрячется в квадрат. С этого квадратика прыгаете на другой, а с него вправо, на третий квадратик. Но будьте осторожны, в нем прячется чертик на пружинке, который выскакивает вбок. Как только вы приземлитесь на квадратик с чертиком, вас атакует игрушечный солдатик. Уничтожайте его и забирайтесь на очередную лестницу, по которой спускаются игрушечные солдатики. Примерно с середины лестницы можно запрыгнуть на линую квадратиков слева от лестницы. По этим квадратикам прыгайте вверх, где можно взять золотую звезду. Взяв звезду, возвращайтесь на лестницу и забирайтесь на самый верх. Наверху вы встретите еще два квадратика с чертиками на пружинке внутри, причем первый мешает вам забраться на вершину лестницы, а второй — запрыгнуть на платформу слева. Запрыгнув на платформу, вы снова попадете к лестнице с игрушечными солдатиками, забирайтесь на ее вершину. С вершины лестницы прыгайте вправо, на квадратик с чертиком внутри, а с него вверх по квадратикам. На самом верху будет лежать мешочек с мячиками и золотая звезда, берите эти призы и прыгайте вправо. Вы упадете к подножью очередной лестницы с игрушечными солдатиками. Забирайтесь на ее верши-





ну, где будут очередные три квадратика с чертиками внутри, по которым вы должны забраться на лестницу слева. По этой лестнице забирайтесь на самый верх, где будет лежать долгожданный ключ, но сделать это не так просто, так как игрушечные солдатики идут по лестнице почти непрерывным потоком. Когда вы возьмете ключ, все враги на уровне исчезнут, а лестницы превратятся в горки, над которыми будут висеть алмазы. Вам остается только бежать вниз по дороге, собирая алмазы. Добравшись до самого низа, идите направо и выходите с этапа.



Второй уровень — Замок игрушек. Второй этап

В начале этого этапа бегите направо до тех пор, пока не увидите пружину, с помощью которой запрыгивайте на платформу слева. Только не попадите под чертика, выпрыгивающего из стены, и игрушечный самолетик, летающий верху экрана. Проход по этой платформе перекрыт желтыми блоками, которые вы можете расстрелять синими мячиками. Пробив проход, идите дальше налево и запрыгивайте с помощью пружины на платформу справа. На этой платформе вы встретите трех игрушечных солдат, над которыми летает самолетик. Уничтожайте их и забирайтесь на лестницу справа. С лестницы вы должны спуститься по движущимся синим блокам вниз, но берегитесь чертиков на пружинке, выскакивающих из стен. Спустившись, идите направо по дороге, уничтожая игрушечных солдат. Вы попадете к линии из красного желе, передвигаться по которому можно только прыжками, иначе вы утонете в нем. Линии из красного желе чередуются с квадратиками, из которых выскакивают чертики на пружинке. Помимо этого, над желе летает игрушечный самолетик, мешающий вам высоко прыгать. Прыгайте по красному желе до тех пор, пока не увидите ездящие вверх и вниз синие квадратики, по которым запрыгивайте на левую платформу. На этой платформе лежит мешочек с мячиками, берите его и идите дальше. С помощью мячиков пробивайте себе проход в стене из желтых блоков и идите дальше. Вас атакует клоун-жонглер, уничтожайте его и идите дальше налево до тех пор, пока не увидите очередную пружину, с помощью которой запрыгивайте на верхнюю платформу. На платформе уничтожайте двоих игрушечных солдатиков и самолет, затем берите мешочек с мячиками и идите дальше. С помощью мячиков пробивайте себе проход в стене из желтых блоков, затем перепрыгивайте через пропасть, берите еще один мешочек с мячиками и идите дальше. С помощью мячиков пробивайте себе проход в стене из желтых блоков, затем перепрыгивайте через квадратик с чертиком на пружинке. За этим квадратиком находится выход с этапа.

Второй уровень — Замок игрушек. Третий этап

В самом начале этапа вас сразу же атакуют два игрушечных солдатика, уничтожайте их и идите дальше. Забирайтесь на лестницу, на вершине которой берите мешочек с мячиками и идите дальше. Вас атакуют три игрушечных солдатика и самолетик, а за



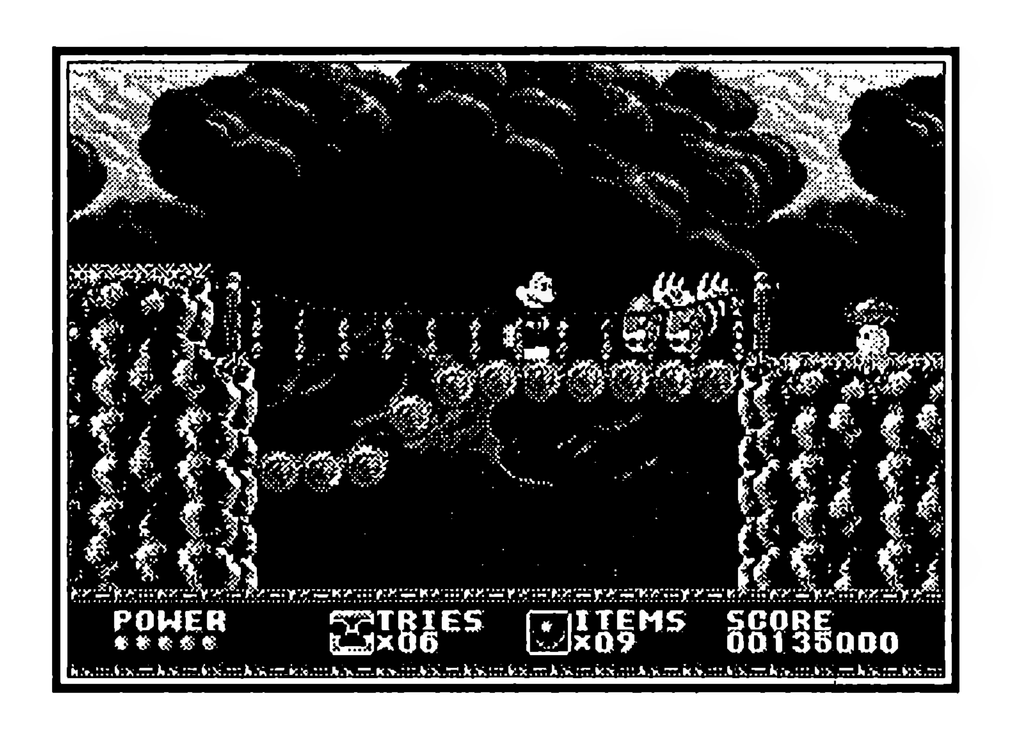
ним еще один игрушечный солдатик и клоун-жонглер. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, вас атакуют два игрушечных солдатика и еще один клоун-жонглер. Уничтожайте их и запрыгивайте на лестницу, затем идите направо, вас атакуют два игрушечных солдатика и два клоуна-жонглера. Разобравшись с ними, идите дальше до платформы вверх экрана, на которую и запрыгивайте, в конце ее лежат два мешочка с мячиками и золотая звезда, берите их и возвращайтесь обратно. Идите под платформой направо, по дороге уничтожайте двух игрушечных солдатиков. Вас сзади атакуют три игрушечных солдатика, а спереди клоун-жонглер. Идите дальше, вас сзади атакуют два клоуна-жонглера, а спереди три игрушечных солдатика. Уничтожайте их и запрыгивайте на лестницу, на которой вас атакуют четыре игрушечных солдатика. Спускайтесь вниз, вас атакуют три клоуна-жонглера и два игрушечных солдатика спереди и сзади. Уничтожайте их и идите направо, затем запрыгивайте на платформу, по которой идите дальше направо. Спрыгивайте с платформы и ждите, пока к вам не подойдет игрушечный солдатик, используя которого как батут, можно достать золотую звезду, весящую под потолком. Взяв звезду, идите дальше, запрыгивайте на платформу, с которой можно достать еще одну золотую звезду. Взяв звезду, идите по платформе дальше, там будет выход с этапа.

Второй уровень — Замок игрушек. Четвертый этап

В начале этого этапа вы сразу же попадете к битве со вторым боссом — Клоуном на пружинках. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе « Бой с боссами». После вашей победы над ним не забудьте взять второй магический кристалл. Все, второй уровень пройден. Вам покажут количество набранных вами очков и количество собранных вами призов, после чего вы перейдете на третий уровень.

Третий уровень — Водопады. Первый этап

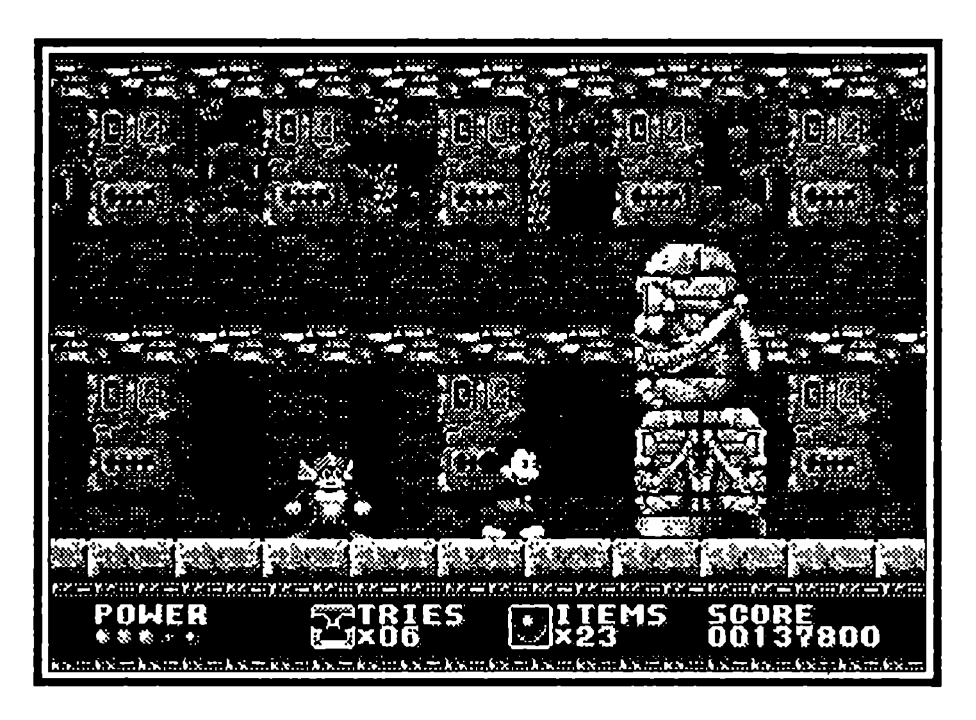
В начале этого этапа бегите направо и падайте в пролом в земле. Вы попадете в небольшую пещеру в левой стене, в которой есть секретный проход в комнату, где лежит мешочек с мячиками и много алмазов. Взяв все призы, идите обратно в пещеру по уступам в левой стене, выбирайтесь наверх и идите направо. Перепрыгивайте через яму с водой, если вы туда упадете, ничего страшного, идите дальше направо. Вас атакуют два мухомора, которые теперь мигают, впрочем, их поведение не изменилось. Уничтожив их, вы попадете к мосту из бревен, передвигаться по которому надо очень быстро, иначе бревна обвалятся, и вы упадете вниз. Перебравшись по мосту, идите дальше, уничтожайте двоих мухоморов и идите дальше направо. Вы подойдете к провалу в земле, из которого выпрыгивает мертвая рыба, а над провалом летают две летучие мыши. Перепрыгивайте через пролом и идите дальше, вы попадете к еще одному пролому, через который также перепрыгивайте. Вы подойдете к еще одному бревенчатому мосту, на котором вас атакуют две мертвых рыбы и летучая



мышь. Сразу же за бревенчатым мостом вас атакуют три мухомора. Идите дальше, вы попадете к очередному пролому в земле, куда вам и надо прыгнуть. Вы, конечно, можете перепрыгнуть через провал и пройти дальше направо, где будет еще два бревенчатых моста, много проломов в земле и куча врагов. А в конце этой непростой дороги лежат две золотые звезды, но вам придется возвращаться обратно, так что решайте сами, стоит ли рисковать. Попав в пролом, вы упадете в воду, — плывите вниз и влево, там будет длинный туннель, в который вас и засосет, а выкинет уже почти у самого выхода. Запрыгивайте на уступ в стене, а с него — к выходу с этапа.

Третий уровень — Водопады. Второй этап

В начале этого этапа бегите направо, уничтожайте или перепрыгивайте через двух летучих мышей и запрыгивайте по небольшим платформам наверх экрана. Добравшись до верхней платформы, идите дальше направо по дороге, уничтожайте летучую мышь и спускайтесь по маленьким платформам вниз. С третьей маленькой платформы не спускайтесь в самый низ, а запрыгивайте на платформу справа, с которой прыгайте дальше вправо на большую платформу. Если же вы все-таки упали вниз, пойдите немного направо, там будет еще одна платформа, с которой можно запрыгнуть на большую платформу. По большой платформе идите направо и с помощью маленькой платформы запрыгивайте на другую большую платформу вверху экрана. По этой платформе идите направо и перепрыгивайте через два пролома в полу, из которых выскакивают мертвые рыбы. Перебравшись через провалы, берите мешочек с мячиками с маленькой платформы и идите дальше направо. Вы попадете к очередному пролому в полу, но не торопитесь перепрыгивать через него, так как время от времени из него бьет фонтан воды, который мгновенно лишит вашего героя жизни. Еще над фонтаном летает летучая мышь, которая непременно вас ударит, если вы будете прыгать через пролом в полу. Поэтому встаньте перед проломом, подождите, пока фонтан не пробьет, затем прыгайте вертикально верх — летучая мышь среагирует на вас и полетит по верху экрана. Теперь можно перепрыгивать через пролом в полу, пока фонтан не забил снова. Перепрыгнув, идите дальше направо, перепрыгивайте через два пролома в полу, из которых выскакивают мертвые рыбы, и идите дальше. Вы попадете к горизонтальной линии маленьких платформ, ведущих вниз, но будьте осторожны, перед линией платформ бьет фонтан. Перебравшись через фонтан, спускайтесь по платформам вниз. Затем по маленьким платформам, на которых еле-еле хватит места для вашего персонажа, прыгайте направо. Если вы свалитесь с такой платформы вниз, ваш персонаж мгновенно потеряет жизнь. По маленьким платформам прыгайте направо до тех пор, пока не увидите большую платформу, запрыгивайте на нее, но будьте осторожны, перед платформой бьет очередной фонтан. С большой платформы прыгайте по маленьким платформам вверх и направо. По дороге можно взять золотую звезду. Вы попадете к длинной горизонтальной линии из маленьких платформ, в конце кото-



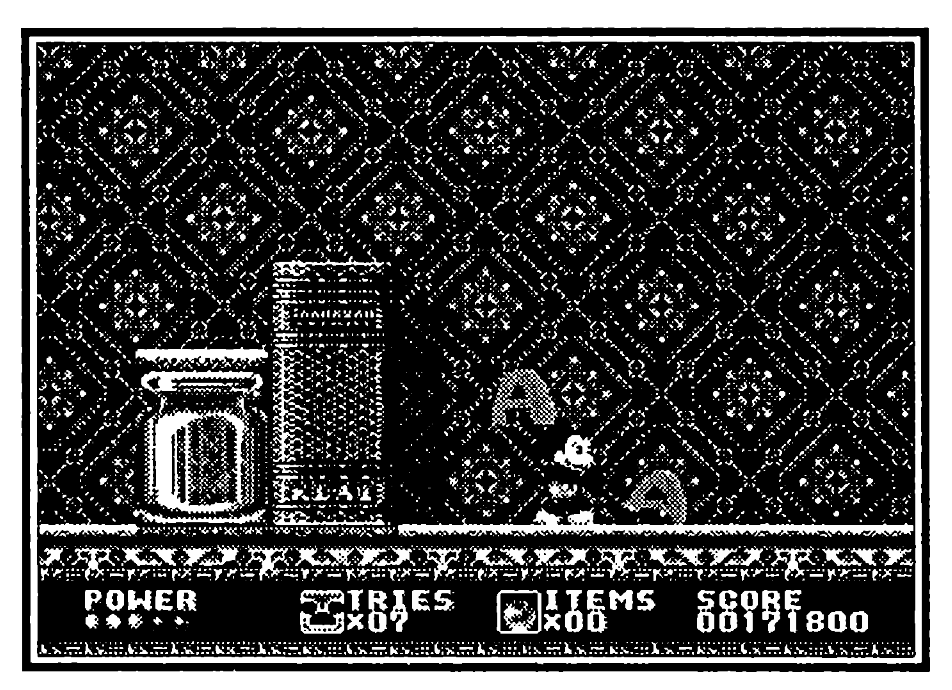


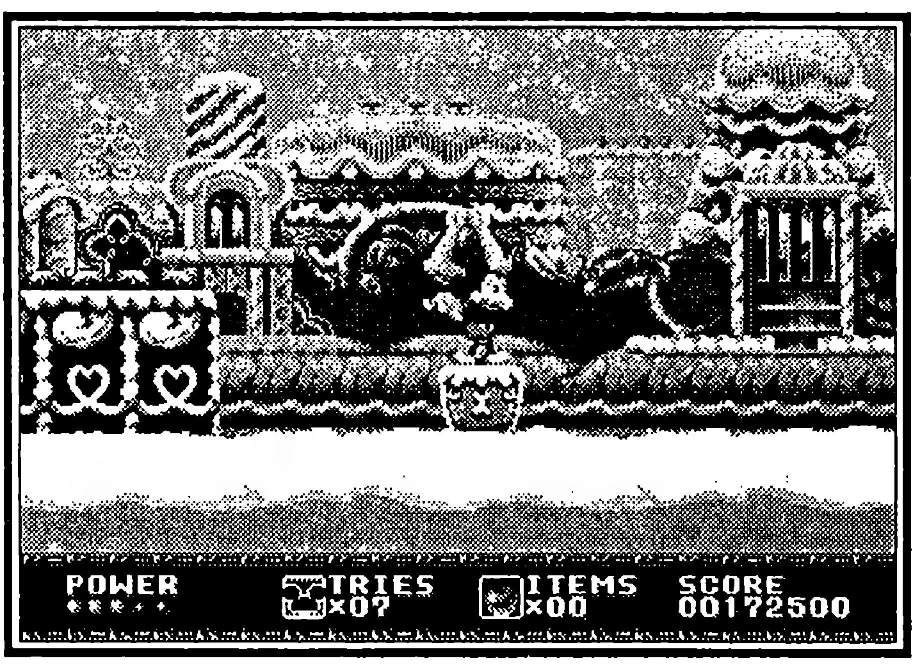
рой находится долгожданный выход с этапа. Но будьте осторожны, вам встретятся два фонтана: один в самом начале горизонтальной линии маленьких платформ, а другой в самом конце перед выходом с этапа. Еще вас атакует мертвая рыба на середине горизонтальной линии из маленьких платформ.

Третий уровень — Водопады. Третий этап

Этот этап представляет собой длинный тоннель, по дну которого через очень небольшие промежутки времени проносится бурный поток воды. Если вы попадете в такой поток, то получите одно повреждение, и вас отнесет на начало этапа. Избежать встречи с потоком воды можно, запрыгнув на маленькие платформы, расположенные по середине тоннеля. Но почти каждую такую платформу охраняет летучая мышь.

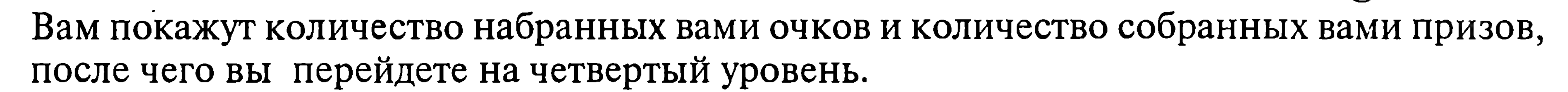
В начале этого этапа бегите направо, перепрыгивайте через пролом в полу, уничтожайте летучую мышь и ждите, пока поток не пробежит. Тогда спрыгивайте вниз и быстро бегите направо до другой платформы, на которую и запрыгивайте. На платформе уничтожайте летучую мышь и ждите, пока поток не пробежит. Затем спускайтесь вниз и идите направо до другой платформы, на которую и запрыгивайте, чтобы переждать поток. Спускайтесь вниз, идите направо по дороге, возьмите мешочек с шариками и быстро запрыгивайте на платформу. Рядом с этой платформой находятся еще три платформы, по которым можно продвинуться немного вперед, не дожидаясь, пока поток воды пробежит. На последней платформе уничтожайте летучую мышь и ждите, пока поток не пробежит. Затем спускайтесь вниз и идите направо к платформе, на которой лежит золотая звезда, запрыгивайте на нее. Теперь ждите, пока поток воды не пробежит, спускайтесь вниз и прыжками, иначе не успеть, бегите к следующей платформе. Запрыгнув на платформу, уничтожайте летучую мышь и ждите, пока поток не пробежит. Тогда спрыгивайте вниз и бегите направо, к большой платформе. Запрыгнув на платформу, уничтожайте двоих летучих мышей и ждите, пока поток воды не пробежит. Затем быстро бегите направо, вам должно хватить времени, чтобы добраться до платформы, на которой находится выход с этапа.





Третий уровень — Водопады. Четвертый этап

В начале этого этапа вы сразу же попадете к битве с третьим боссом — Водяным. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе « Бой с боссами». После вашей победы над ним не забудьте взять третий магический кристалл. Все, третий уровень пройден.



Вам покажут количество набранных вами очков и количество собранных вами призов, после чего вы перейдете на четвертый уровень.

Четвертый уровень — Библиотека. Первый этап

Это очень необычный уровень, который состоит из одного этапа, но с несколькими совершенно разными по декорациям подуровнями, на которых вы найдете сразу же два магических кристалла.

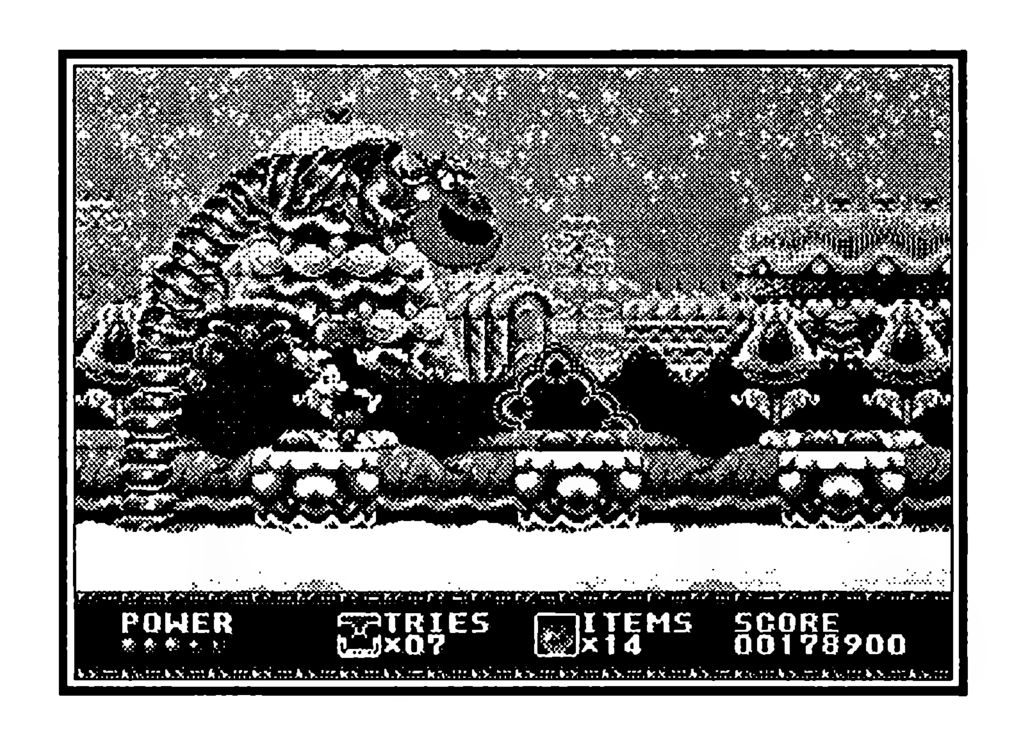
В начале этого этапа бегите направо, перепрыгивайте через большую книгу, за которой уничтожайте три красные буквы. Затем идите дальше, запрыгивайте на книги, на которых уничтожайте книжного червя. Затем спускайтесь с книг вниз и идите направо до тех пор, пока не увидите опрокинутую бутылку молока, куда и заходите. Вы попадете в подуровень. Этот подуровень напоминает сказку про молочные реки и кисельные берега, достаточно взглянуть на оформление этапа. Кстати, если вы упадете в молоко на этом подуровне, ваш герой не погибнет, а получит только одно повреждение. В начале подуровня идите направо, перепрыгивайте через несколько провалов в полу и идите дальше. Вы попадете к большому провалу, переправиться через который можно по двигающимся вверх и вниз платформам. Переправившись, идите дальше, вы попадете к еще одному пролому с движущимися платформами. Из пролома на вас выскочат два красных дельфина, так что будьте осторожны. Переправившись, идите дальше, вы попадете к мосту из конфет, который напоминает мост из бревен — как только вы на него встанете, он начнет обваливаться. Поэтому по мосту лучше всего переправляться прыжками, так как пока вы будете бежать по мосту, из молока на вас выпрыгнут два красных дельфина. За мостом будет целое молочное озеро, переправиться через которое можно по все тем же движущимся платформам. По дороге через молочное озеро вас атакуют два красных дельфина. За молочным озером будет еще один конфетный мост, но не бойтесь, он не обвалится, а только начнет раскачиваться, когда ваш герой встанет на него. На мосту вас атакуют три красных дельфина, один в начале моста, два других в конце. Сразу за мостом будут два небольших провала в полу. За провалами будет еще один конфетный мост. Этот мост начнет обваливаться, как только вы на него встанете. Пройдя по мосту, вы увидите новые платформы, движущиеся по кругу. Запрыгивайте на первую платформу и ждите, пока она не отвезет вас направо, к другой платформе. Когда подвезет, перепрыгивайте на соседнюю платформу. Таким способом двигайтесь направо, по дороге постарайтесь собрать максимальное количество яблок, пока не доберетесь до берега. На берегу вы увидите надпись EXIT, но никакой двери не будет. Просто пройдите за надпись и ждите, пока с неба не упадет четвертый магический кристалл, — берите его. Взяв кристалл, вы снова окажетесь в библиотеке перед упавшей бутылкой молока, горлышко которой теперь закрыто пробкой. Бегите направо, запрыгивайте на книги, уничтожайте червяка и с самой верхней книги прыгайте направо, на уступ в стене. Теперь вы должны, используя три





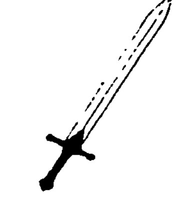


раскачивающихся выключателя от ламп, перебраться на платформу слева. Тактика прохождения такая же, как и с лианами, — подпрыгивайте, цепляйтесь и ждите, пока не подлетите к следующему выключателю. По дороге можете спокойно таранить самолетики, но только пока качаетесь на выключателе. Оказавшись на платформе, сразу же бегите влево и запрыгивайте на книгу, иначе пол под вами провалится, и вы упадете вниз, и придется прыгать по выключателям снова. На книгах уничтожайте двоих червяков, затем по книгам поднимайтесь на самый верх. С верхней книги прыгайте направо к стеклянной банке, с которой запрыгивайте на книги. Будьте внимательны, на потолке висят небольшие книги, которые норовят свалиться вам на голову, когда вы оказываетесь под ними. Избежать встречи с ними можно, отсидевшись в небольшом углублении между книг, но не забудьте присесть, иначе вашего героя стукнут по голове. Дождитесь, пока книги не поднимутся на потолок, тогда вылезайте из норки и бегите дальше. Забирайтесь на большую книгу, с которой запрыгивайте на платформу слева. По этой платформе бегите налево по дороге, уничтожайте двоих червяков и запрыгивайте на ручку чашки. Если вы попадете не в саму чашку, вы провалитесь в очередной подуровень. На этом подуровне вы должны будете плавать в чае, доплыть до правого края чашки, а по дороге вам встретятся всего три алмаза. Но по дороге вас будут атаковать куски сахара, а так как не стрелять, не прыгать под водой нельзя, избежать встречи с ними довольно сложно. Поэтому в чашку лучше не падать, а, запрыгнув на ручку чашки, прыгать дальше вверх и вправо на уступ в стене. С этого уступа прыгайте дальше к мешочку с яблоками, взяв который, прыгайте дальше по уступам вверх. По дороге вам встретятся два червяка, причем, второго можно уничтожить только выстрелом, так как прыгать мешает потолок. Уничтожив червяков, можно прыгнуть вниз и взять яблоко и золотую звездочку, но придется снова прыгать по уступам на самый верх. А можно прыгнуть направо, к большому красному яблоку. Вверху над яблоком качается выключатель от лампы, с помощью которого можно запрыгнуть на платформу вверху экрана. С этой платформы нужно запрыгнуть еще на одну платформу, на которой лежит золотая звезда. Но по дороге вас атакуют три красных буквы, два книжных червяка и самолетик, так что решайте сами, стоит ли игра свеч. От большого яблока бегите по горке вниз, яблоко покатится за вами, но вам должно хватить скорости, чтобы убежать от него. В конце горки стоит еще одна чашка с чаем, не попадите туда. За чашкой чая находится стеклянная банка и несколько книг, по которым ползает книжный червь. За этими книгами находится еще одна опрокинутая бутылка молока, зайдя в которую, вы, наконец, пройдете этот необычный этап.



Четвертый уровень -Библиотека. Второй этап

В начале этого этапа вы сразу же попадете к битве с четвертым боссом — Красным дракончиком. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе « Бой с боссами». После вашей победы над ним не забудьте взять пятый магический кристалл. Все, четвер-

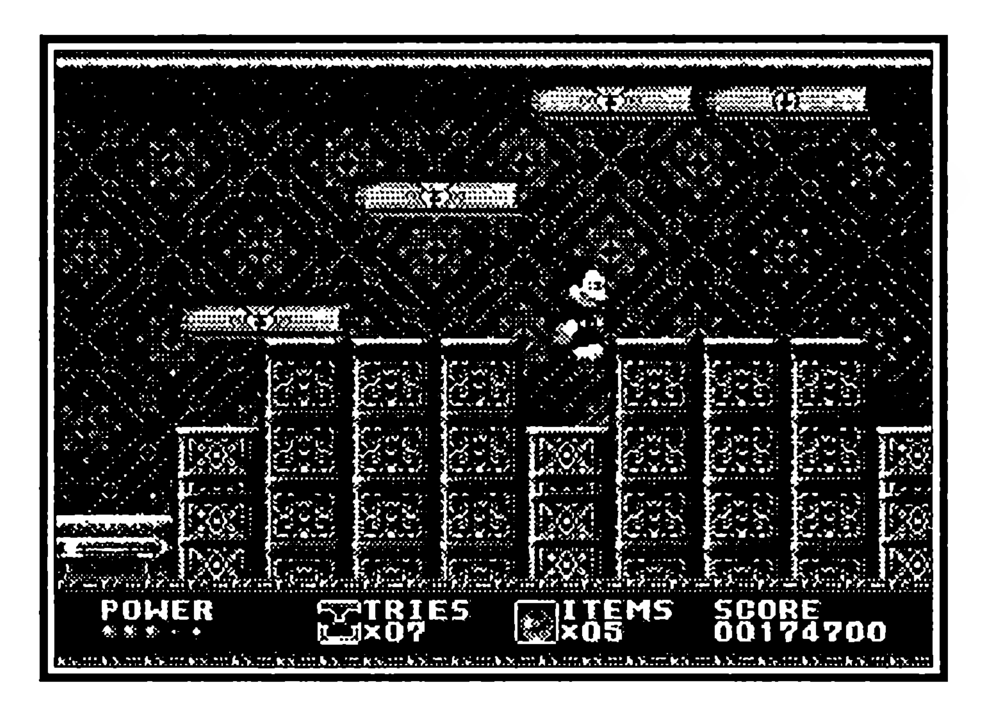


тый уровень пройден. Вам покажут количество набранных вами очков и количество собранных вами призов, после чего вы перейдете на пятый уровень.

Пятый уровень — Замок. Первый этап

Обратите внимание, что на этом уровне вашими метательными снарядами станут зажженные свечки. Свечки в основном находятся на колоннах, откуда вы их и должны собирать.

В начале этого этапа бегите направо, берите свечку и уничтожайте рыцаря с булавой, за которым берите еще одну свечку и уничтожайте еще одного рыцаря с булавой. Затем перепрыгивайте через провал в полу и идите дальше. Здесь внимательно посмотрите на рыцарские доспехи с флагами на заднем плане, не все они просто декорации. Если внутри доспехов загорятся злобные глаза, значит, через секунду он ударит вас флагом. Вы не можете уничтожить доспехи, просто быстро пробегайте через них или перепрыгивайте. За линией из доспехов находится еще один провал в полу, в который и спускайтесь. Спустившись, можно сходить направо, где вам встретятся два рыцаря с булавой, за которыми вверху потолка находится узкий туннель, ведущий в секретную комнату, где лежат две золотых звезды и несколько свечей. Но запрыгнуть в туннель можно, только используя рыцаря с булавой как батут. Встаньте перед туннелем и дождитесь, пока рыцарь не подойдет к вам, тогда прыгайте на него (не забывайте про кнопку ↓) и быстро прыгайте в туннель. Вернувшись из секретной комнаты, идите налево, поднимайтесь по лестнице и идите дальше налево. Здесь обратите внимание на зеленые блоки под потолком, как только вы окажетесь под ним, блоки начнут падать вам на голову. Поэтому быстро пробегайте под ними. Миновав блоки, спускайтесь по лестнице вниз и идите мимо линии из доспехов дальше, кстати, последние доспехи нападут на вас. Вы попадете к еще одной линии блоков на потолке, просто пробежать под которыми нельзя, вас обязательно придавит. Поэтому подойдите под первый блок и дождитесь, пока он не начнет падать, тогда быстро бегите в сторону. Подождите, пока блок не начнет подниматься под потолок, и бегите вперед, под второй блок. Под этим блоком стойте и ждите, пока не поднимется третий упавший блок, тогда бегите дальше, пока вас не передавило вторым блоком. Таким способом и передвигайтесь через линии блоков, только вам необходимо быть очень внимательным. Перебравшись через линии блоков, прыгайте на небольшую зеленую платформу, посредине небольшой ямы, эта платформа повезет вас вниз. Приземлившись, идите дальше направо, вы увидите большой черный шар, катающийся по экрану. Дождитесь, пока шар не покатится от вас, тогда идите за ним и, когда шар покатится на вас, перепрыгивайте через него. Перепрыгнув через шар, запрыгивайте на уступ в стене. Оттуда в прыжке уничтожайте рыцаря с булавой, затем запрыгивайте на платформу, где только что стоял рыцарь. С этой платформы в прыжке уничтожайте еще одного рыцаря с булавой, затем запрыгивайте на платформу, где только что стоял рыцарь. Вы окаже-



тесь перед горкой, ведущей вниз, у подножия этой горки находится яма с водой, через которую обычными способами не перепрыгнуть. Перепрыгнуть через яму можно, только хорошо разбежавшись по горке с самого конца горки. За ямой с водой катается еще один черный шар, избежать встречи с которым можно, отсидевшись в небольших углублениях в полу (не забудьте присесть). Пройдя черный шар, запрыгивайте на уступ в стене и по синим платформам прыгайте на платформу вверху экрана. Но будьте осторожны, синие платформы обваливаются через несколько секунд после того, как вы на них встанете. А по углам в стенах стоят рыцари с булавами и кидаются ими, мешая вам прыгать по платформам. Их можно уничтожить выстрелами, а можно просто подождать, пока булавы не полетят назад, и прыгать по платформам. На верхней платформе можно сходить влево, там лежат шесть алмазов, а затем идти направо к ямам с водой. Перепрыгивать через ямы с водой вам мешают пузыри, выскакивающие из воды, которые можно уничтожить прыжком или выстрелом. Перебравшись через ямы с водой, становитесь на синюю платформу и нажимайте на кнопку ← ,и не отпускайте ее. Когда платформа начнет падать, вы полетите влево на землю, а платформа упадет в воду. Приземлившись, идите дальше влево, вы попадете ко рву, заполненному водой, перебраться через который можно, прыгая по синим платформам. Будьте осторожны, через несколько секунд как вы встанете на синюю платформу, она обвалится. Как только вы окажетесь на берегу, вас атакуют два рыцаря с булавами. За ними будет еще один ров с водой и синими платформами, прыгать по которым вам будут мешать выскакивающие из воды пузыри. Перебравшись через ров, идите дальше налево по раскачивающемуся мосту из черепов. На мосту вас атакуют две летучих мыши, летящие одна понизу, другая вверху экрана. За мостом идите влево и за надпись EXIT, за этой надписью в яме весит шестой магический кристалл, который и берите.

Пятый уровень — Замок. Второй этап

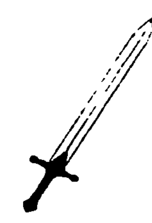
В начале этого этапа вы сразу же упадете вводу и должны будете доплыть до выхода, а вас все время будут преследовать мертвые рыбы.

В начале этапа плывите вниз, и по длинному туннеля направо вы попадете к месту, от которого отходят три туннеля, вам надо заплыть в самый верхний туннель. По этому туннелю плывите дальше направо, за вами погонится рыба, но если вы не будете останавливаться, она вас не догонит. Добравшись до конца туннеля, плывите вниз, там будет еще три туннеля, вам надо в нижний туннель. В туннеле вас опять начнет преследовать рыба, но если вы не будете останавливаться, она вас не догонит. Как только тоннель кончится, плывите вверх и заплывайте в туннель, в конце которого находится выход с уровня.

Пятый уровень — Замок. Третий этап

В начале этого этапа бегите направо, запрыгивайте на каменную пирамиду, с которой запрыгивайте на вращающуюся по кругу платформу. На этой платформе стойте и ждите, пока платформа не отвезет вас направо, к другой вращающейся по кругу платформе. На этой платформе стойте и ждите, пока платформа не отвезет вас вверх, к желтой шестеренке. С шестеренки быстро, иначе она обвалится, прыгайте на другую шестеренку, а с нее прыгайте на большую (не обваливается) вращающуюся шестеренку. С большой шестеренки прыгайте налево по маленьким желтым шестеренкам и

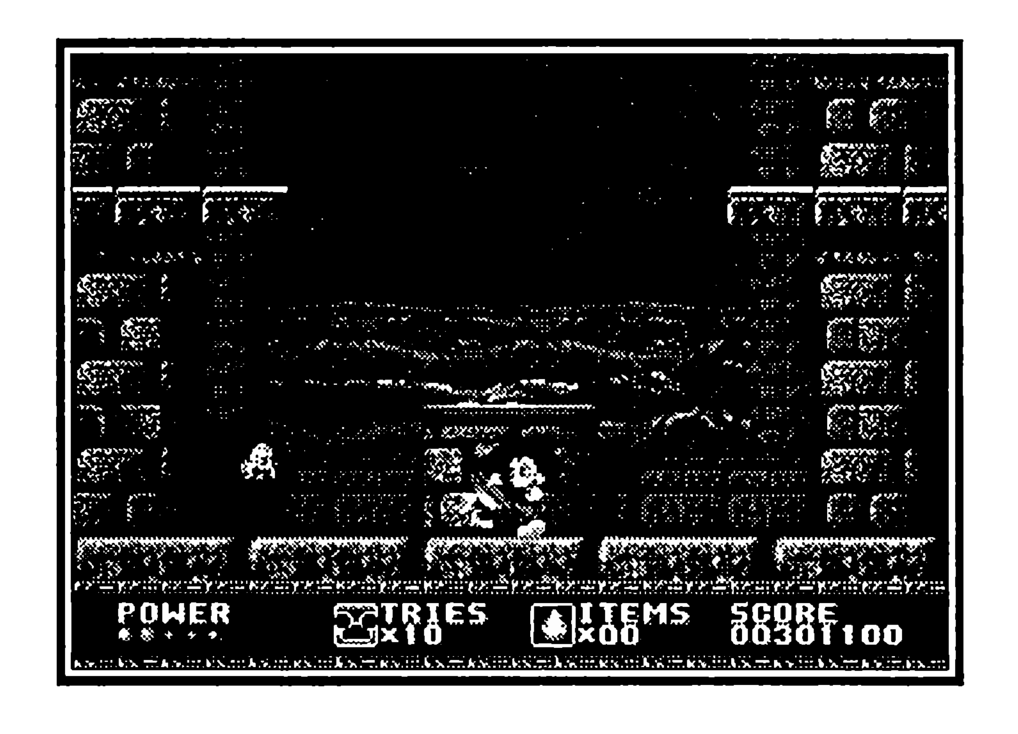




запрыгивайте на верхнюю платформу. На этой платформе подождите, пока большие поршни не уйдут наверх, и быстро пробегайте под ними. Идите дальше налево, запрыгивайте на маленькую вращающуюся шестеренку, с которой прыгайте дальше вверх на другую вращающуюся шестеренку. С этой шестеренки нужно запрыгнуть на вращающуюся по кругу платформу, вокруг которой летает летучая мышь. А можно спрыгнуть вниз и пройти немного направо, там лежат две золотые звезды. С вращающейся платформы запрыгивайте на шар, качающийся на цепи. С шара прыгайте на право и по обваливающимся желтым шестеренкам прыгайте направо до большой шестеренки, на которую и запрыгивайте. С большой шестеренки прыгайте налево по маленьким желтым шестеренкам и запрыгивайте на верхнюю платформу. На этой платформе подождите, пока большие поршни не уйдут наверх, и быстро пробегайте под ними. С платформы запрыгивайте на маленькую вращающуюся шестеренку, с которой прыгайте дальше вверх на другую вращающуюся шестеренку, а с нее прыгайте на большую шестеренку. С первой шестеренки, если прыгнуть не вверх, а направо, можно попасть на платформу, на которой лежат две золотые звездочки. На большой шестеренке уничтожьте всех летучих мышей, иначе они помешают вам прыгать дальше. С большой шестеренки прыгайте вверх на маленькую вращающуюся шестеренку, с которой прыгайте направо на другую вращающуюся шестеренку, а с нее еще на одну вращающуюся шестеренку. С этой шестеренки запрыгивайте на платформу с поршнями, подождите пока большие поршни не уйдут наверх, и быстро пробегайте под ними. С платформы запрыгивайте на маленькую вращающуюся шестеренку, направо, на другую вращающуюся шестеренку, а с нее еще на одну вращающуюся шестеренку. Когда вы будет прыгать на третью шестеренку, будьте внимательны, вас атакует летучая мышь. С третьей шестеренки прыгайте направо на платформу, на которой находится выход с этапа.

Пятый уровень — Замок. Четвертый этап

В начале этого этапа вы сразу же попадете к битве с пятым боссом — Злым великаном. Тактику и стратегию боя с великаном читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним не забудьте взять последний, седьмой магический кристалл. Все пятый уровень пройден. Вам покажут количество набранных вами очков и количество собранных вами призов, после чего вам покажут небольшой анимационный ролик, в котором Микки с помощью магических кристаллов построит мост к башне, где злая ведьма прячет Мини. Для того, чтобы спасти Мини, вам предстоит сразиться и победить Злую ведьму. Тактику и стратегию боя с ней читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ведьмой можете отдыхать и смотреть финальный анимационный ролик игры. Вы спасли Мини, успешно пройдя всю игру!!!



Congratulations!!! Поздравляем!!!

Автор описания Николай РАХЛЕЕВ



CHAOS ENGINE

ГЕНЕРАЛ ХАОСА (СОЛДАТЫ УДАЧИ)

Microprose • Количество игроков 1 • Боевик
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆

Эта игра в свое время произвела на рынке Сега настоящий фурор, так как стала основоположником совершенно нового жанра на этой платформе. Сама она ведет свое начало с компьютерной версии, где тоже была очень популярна, и впервые переведена на шестнадцатибитную консоль в девяносто пятом году. С тех пор она много раз всплывала в различных источниках, но мы почему-то обошли ее стороной. Скорее всего это произошло из-за того, что довольно неприятное впечатление на нас произвела вторая часть игры, вследствие чего и первой не уделили должного внимания. Теперь я попытаюсь восполнить этот досадный пробел.

Предыстория

Сюжет игры таков. На одной из нескольких планет межгалактического сотрудничества полным ходом идут эксперименты по созданию биологического и кибернетического оружия. Уже выведены несколько тысяч самых разных образцов, как вдруг в системе по непонятной причине происходит сбой. Киборги и всяческая биологическая нечисть взбунтовались и начали бить людей почем зря. Что же остается делать в этой до ужаса щекотливой ситуации? Нужно организовать сопротивление, построить еще более мощное оружие и смести врагов с лица земли! Но ведь столько денег угрохано, столько сил потрачено на эксперименты и разработки. Да и новое оружие еще неизвестно как себя поведет, всякое бывает, и происходящие события о том же говорят. Поразмыслив, ничего-то людишки не придумали, и совсем уже отчаялись, как вдруг попалось на глаза им объявление в межгалактической желтой прессе шестерых товарищей о том, что они, неплохо владея разного вида оружием, предоставляют свои услуги по уничтожению неугодных мира сего. Подумав и поскребя по сусекам, скинулись люди этой планетки, и приобрели для себя услуги таковых убийц. Лучше бы они приобрели ядерную бомбу и совершили массовый суицид. Убийцы, которых они приобрели, а точнее, их услуги на некоторый срок, оказались еще теми братками. Мало того, что это их первый боевой опыт, так они еще и заботятся не о том, чтобы убить как можно больше врагов, а о том, где бы найти побольше денег. Мародеры, в общем. Как и следовало ожидать, боевики оказались не профессиональными наемниками, а типичными авантюристами, солдатами удачи. В итоге вам самим придется их всему обучать и вести в бой, чтобы доказать свое (и их) умение и выполнить возложенные на вас обязанности.

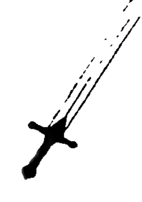
Меню и загрузка

Пропустив пару загрузочных экранов, и, если есть желание, посмотрев характеристики персонажей в специальном ролике, вы попадете на главную загрузочную страничку игры. Здесь пред вами предстанут три различных возможности:

— сыграть одному (с компьютером, так как игра предусматривает необходимое наличие двух персонажей);

— сыграть вдвоем;

— настроить игру.



С первыми двумя пока все ясно, отправимся в меню настроек, третье по счету. Загрузка его осуществляется нажатием кнопки А, точно также делается и все остальное, за редким исключением, когда можно использовать еще и кнопку «Start». Попав в меню настроек, вы увидите там три основных надписи (четвертая, нижняя, — выход из меню). Верхняя, «Play Tune», означает прослушивание спецэффектов игры, следующая, «Play Sound» — музыкального сопровождения. Нас с вами интересует пока только самая нижняя строка, а именно, — уровень сложности, «Mode». По умолчанию он стоит на «Hard», то есть на тяжелом, нам же с вами лезть в драку нечего, можно пройти игру и на нормальной сложности. Ставим на «Medium» и выходим в загрузочное меню.



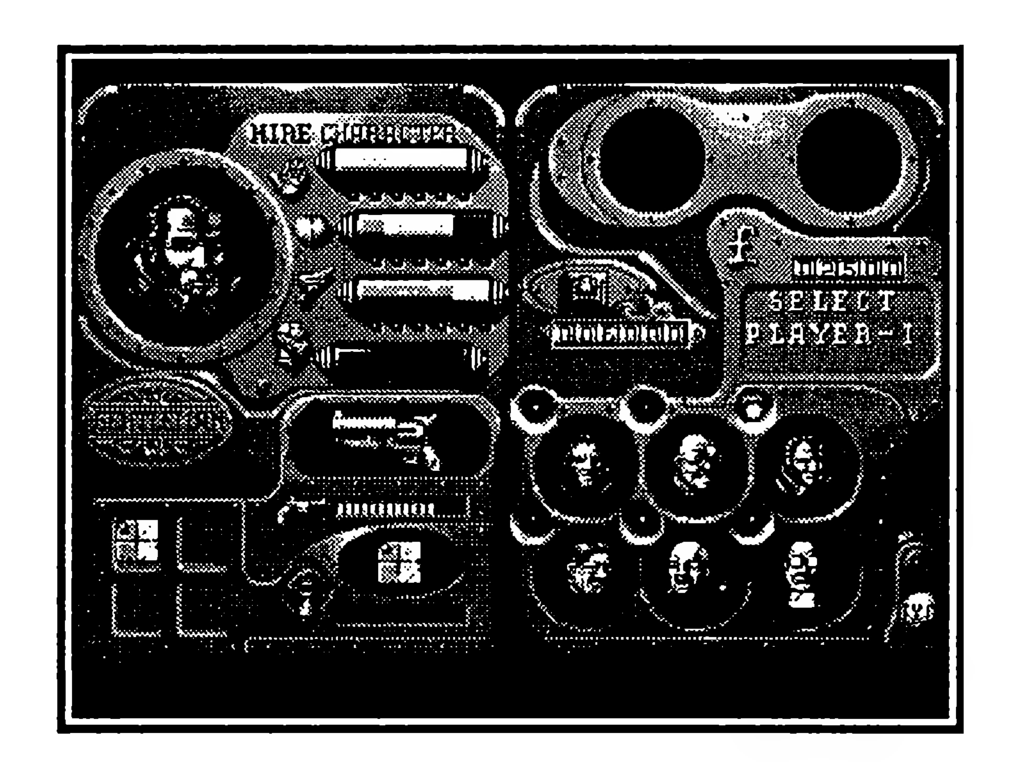
Установив настройки, в загрузочном меню выберите одну из двух надписей: новая игра, либо игра с пароля. Зайдя в новую игру, вы будете должны выбрать двух персонажей для дальнейших действий.

Персонажи

Всего в игре шестеро персонажей, один мошенник отпетее другого, но все они объединены единой целью: заработать как можно больше денег, для чего нужно убить как можно больше врагов. И каждый подходит к этому делу по-своему.

1. Brigand (Бандит) — великолепный стрелок, обладает весьма увесистым револьвером, который больше смахивает на пушку семьдесят пятого калибра. В бою он незаменим как редкостный меткач и вообще любитель подойти к делу с чувством и стилем. Его супермощной пушки достаточно, чтобы с одного выстрела убить того, на кого другие потратят два. Ну то есть самого простого монстра.

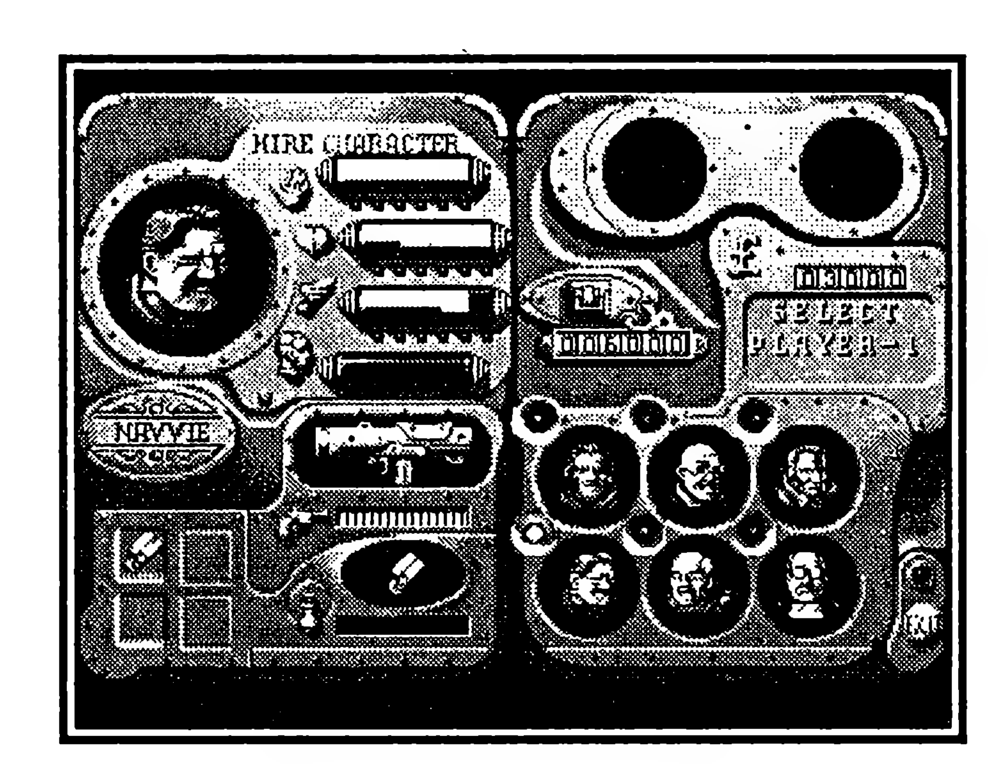
1. Mercenary (Наемник) — чокнутый бандюган, не мыслящий свою жизнь без того, чтобы не убить кого-нибудь каждый день. Для него мясорубка боя — высший кайф. Но, не смотря на это, его пушка довольно-таки слаба и не выдает таких потрясающих результатов, как у его предшественника, хотя она и обладает потрясающей скорострельностью.



1. Gentleman (Джентльмен) — самый деловой из всех бойцов, вооружен короткоствольным пистолетом (может, поэтому джентльмен?), который почему-то стреляет не обычными патронами, а плазменными разрядами, обладающими, ко всему прочему, еще и малой убойной силой, так как их требуется как минимум два, чтобы убить самого слабого врага.



1. Нави (Navie) — сильнейший из всех шести бойцов. Свою силу он использует для того, чтобы орудовать здоровенной базукой, что, надо сказать, у него неплохо получается.

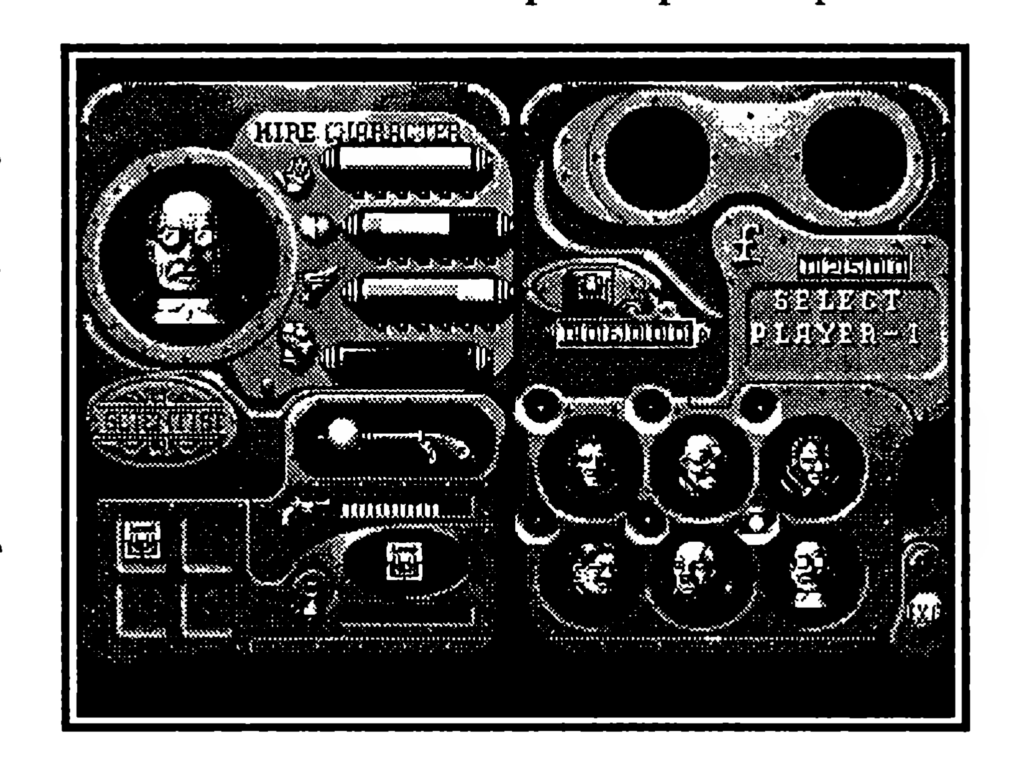


1. Thug (Головорез) — младший брат Нави, такая же гора мышц, как и его родственничек. Он малость туповат, но это ничего, когда начинаешь понимать преимущество силы в лобовой атаке. Обладает двуствольным обрезом, стреляющим сразу из обоих стволов, вследствие чего также имеющим большую убойную силу.

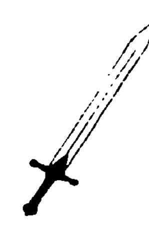
1. Scientist (Профессор) — самый умный из всех персонажей. Он изобрел для себя специальное оружие, при помощи которого расправляется с неугодными, и вообще придумал кучу разной полезной дребедени. Но его нейтронный излучатель оказался довольно слабой штукой, да и у самого профессора за время испытаний здоровье сильно пошатнулось, — слабоват, да и только.

Выбор персонажей и меню экрана

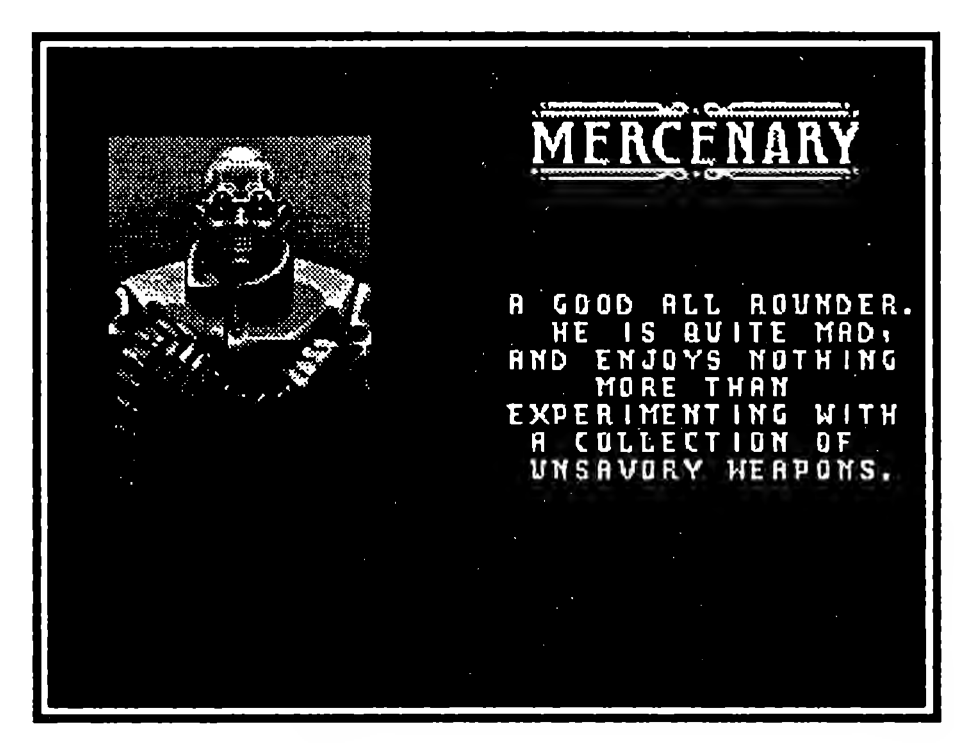
Первый абзац данного параграфа предназначен только для тех, кто собрался играть в одиночку, используя лишь помощь компьютера. Качество вашей игры во многом зависит от того, каких вы подберете персонажей. Ясно, что при игре вдвоем с компьютером нужно так подобрать бойцов, чтобы они максимально были полезны вам. Но, с другой стороны, вы, то есть игрок номер один должен иметь, помимо хорошего оружия, еще и большую шкалу энергии. Для второго персонажа, которым управляет компьютер, это не обязательно, по крайней мере не обязательно присутствие большой шкалы жизни, так как его в любом случае безвозвратно никогда не уничтожат. Противное означало бы, что вы закончите игру не по своей вине, а по вине компьютера, и это было бы нечестно. Поэтому второго игрока можно делать и слабым. Значит, нужно сделать его как можно более полезным для вас, которого могут убить в любой момент. Самое лучшее, что, например, я смог придумать для компоновки своего отряда, это взять второго персонажа с картой. Согласно начальным параметрам персонажей, ею обладают на момент загрузки Джентльмен и Профессор. К несчастью, их оружие не слишком сильно, поэтому весь груз боевого задания придется брать на себя вам. Значит, берите того товарища, у которого ствол побольше и пострашнее.



На экране ваши параметры (вашего бойца и бойца компьютера) отражаются в верхней его части. Состоят они из целой кучи разнообразных значков, которые показывают вам все, от количества жизней вплоть до количества дополнительного вооружения. Первым идет значок количества жизней, у каж-



дого бойца изначально их по две, это голова с подписанной под ней цифрой. Далее параллельными горизонтальными блоками идут два обозначения: количество набранных очков (вверху) и количество энергии (снизу). И последнее обозначение — вид дополнительного оружия и его количество. Первоначально вы таким не обладаете, но со временем его можно приобретать.



На середине экрана вверху располагаются ваши общие характеристики: количество оставшихся нетронутыми порталов (вверху, в виде шахматной фигуры и цифры рядом) и набранных денег (внизу).

Принципы игры

Как уже стало ясно, играть вы будете обязательно вдвоем, и качественная игра в первую очередь зависит от вашего правильного выбора. Как вы подберете команду, так и будет проходить дальнейшее действие.

В игре вам придется использовать дополнительно различное оружие, которое заключается, в основном, в перечне разнообразного взрывчатого материала. Это динамит, бомбы и гранаты, а также бутылки с зажигательной смесью. Также некоторые персонажи используют карты, по которым можно сверять дорогу, — штука очень полезная, особенно на поздних этапах игры, когда нужно будет среди нескольких десятков дорог выбрать одну правильную.

Чтобы завершить эпизод, вам в первую очередь потребуется найти несколько порталов, количество которых нарисовано вверху экрана по центру. Разрушив их оболочки, вы высвободите энергию, вследствие чего откроется дверь — выход из эпизода. После того как эпизод завершен, вам на заработанные деньги можно будет прикупить себе разнообразных качеств: от здоровья до опыта, но об этом немного позже, когда непосредственно во время игры до того доберемся.

В игре можно пользоваться как своим дополнительным оружием, так и дополнительным оружием и предметами второго персонажа. Для этого необходимо в режиме паузы нужно нажатием кнопки B переставить значки дополнительного оружия, после чего выйти из режима паузы.

Ваша жизнь, нарисованная в виде нескольких кубиков шкалы, в идеальном состоянии имеет зеленый цвет. При каждом попадании в вас вражеской пули зеленый кубик становится желтым, и, наконец, когда все кубики станут желтыми и начнут мигать, вам будет достаточно нарваться на одну пулю, чтобы умереть. После этого вы начнете игру, в зависимости от того, как далеко прошли, в самом начале эпизода, либо в другой его части.

Управление

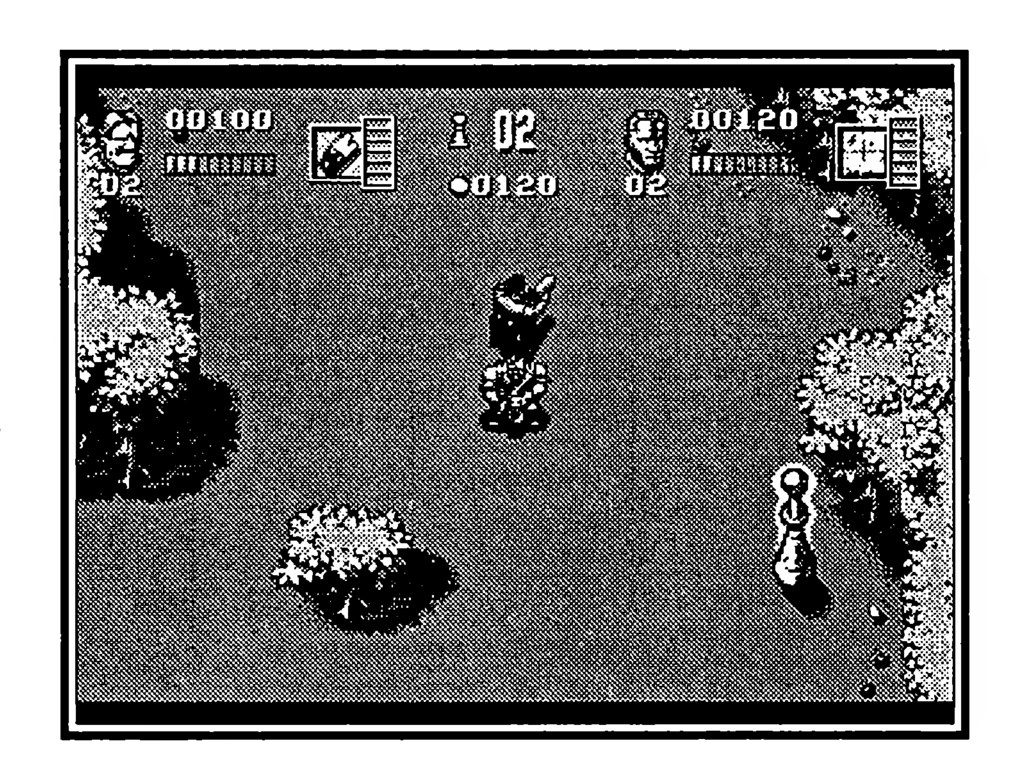
Кнопка Start — загрузка, пауза во время игры
Кнопка A — оружие и загрузка в промежуточных меню
Кнопка B — дополнительное оружие



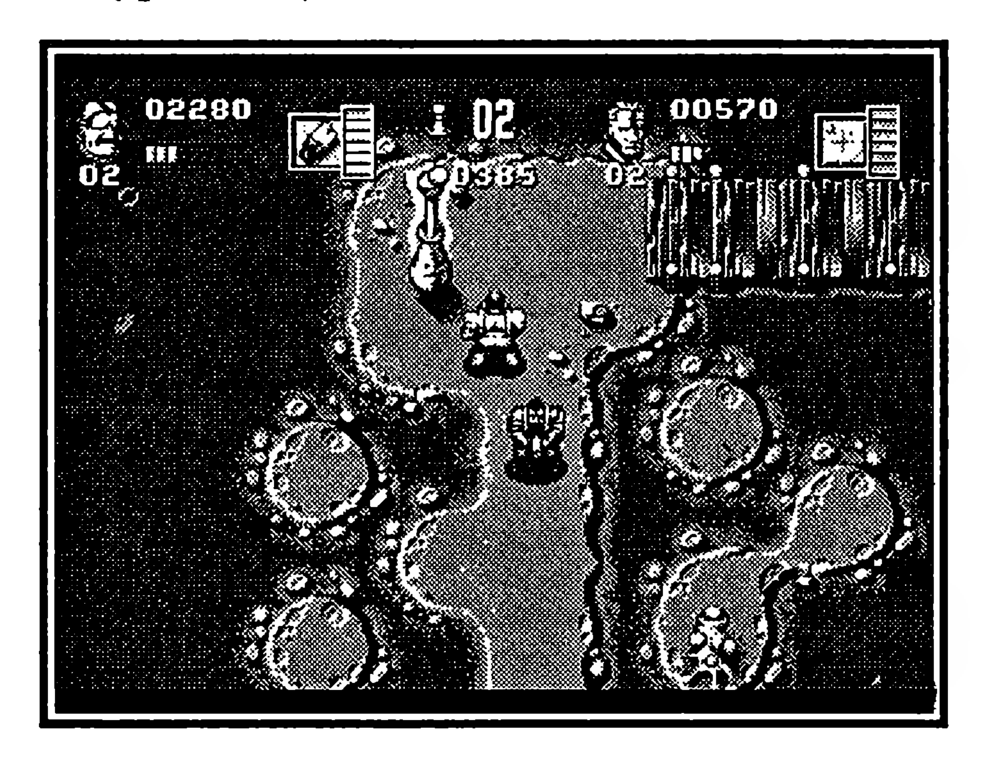
Прохождение (Нави и Джентльмен)

Уровень 1: Лес

Эпизод 1: Начало

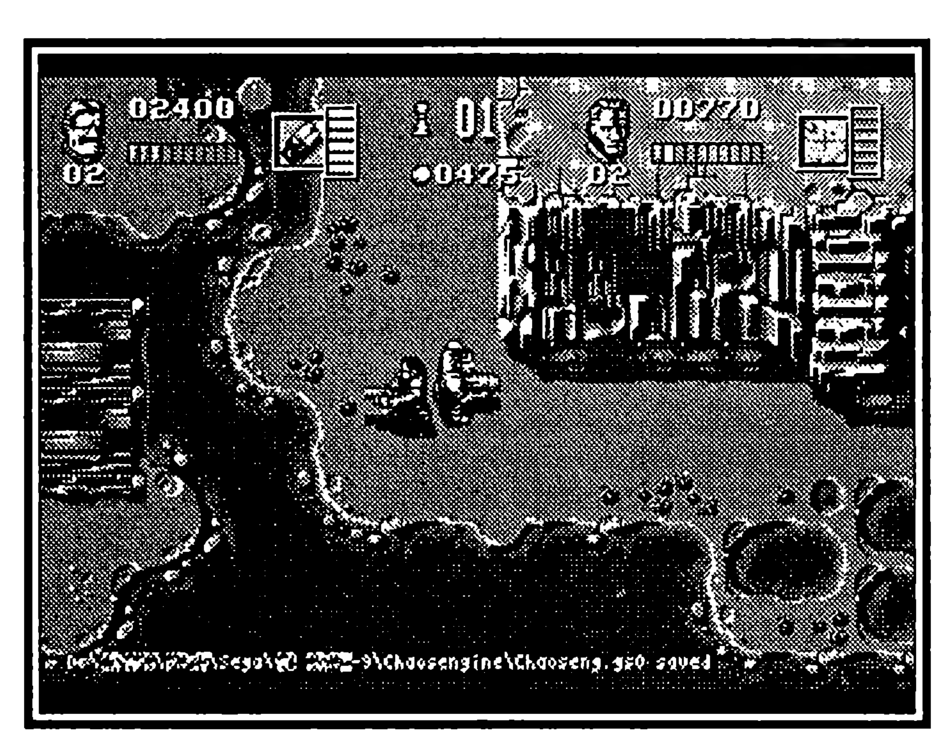


Появившись в игре, начинайте двигаться вверх, в это время справа за кустом появится монстр. Убив его, вернитесь немного назад, и убейте чудиков, которые появятся из-за деревьев справа и слева по проходу (слева их будет двое). Теперь идите вверх, и, увидев монеты за кустом, станьте прямо напротив них, стреляйте вверх, после чего соберите деньги. Как только это произойдет, сзади вас появится монстр, такие же вылезут справа и слева. Убив их, подымитесь вверх вправо, где, убив чудика, разбейте портал первый и соберите деньги слева от него. Когда вы пройдете дальше и убьете троих монстров (сверху, справа и слева), сзади возле телепорта появится еще один. После его уничтожения ступайте вверх, убивая на своем пути всех монстров (характерная особенность узких проходов — пещеры монстров с обеих сторон, откуда они вылезают по одиночке, иногда по двое). Скоро вы увидите лежащую вверху на земле бутылку с зажигательной смесью, и, как только приблизитесь к ней, сверху на вас нападут сразу трое монстров. Убив их, поднимитесь вверх до тупика, где в правом верхнем углу лежит связка ключей. Взяв их, вы откроете проход справа в кустах, откуда на вас полезут два колорадских (по-иному назвать их не могу, очень уж похожи) жука, а также еще один монстр. Еще один монстр вылезет из пещеры слева вверху. Убив всех, пройдите направо и спускайтесь постепенно вниз по узкому проходу, уничтожая синих монстров. Добравшись до самого низа, пройдите направо, и, уничтожив всех монстров, возьмите желтую связку ключей справа. После этого откроется проход внизу, — пройдите в него и соберите все призы. Выйдя с поляны, вы обнаружите на старом месте еще двух монстров. Уничтожив их, пройдите вверх и разбейте все люки, из которых вылезают жмурики, а также уничтожьте самих жмуриков (для этого можно использовать динамит, найденный на дороге), и перейдите по мосту на противоположную сторону речки-вонючки, по дороге убив еще нескольких монстров. Здесь запустите оставшиеся два портала и пройдите в открывшиеся ворота.



Эпизод 2: Зловонные реки

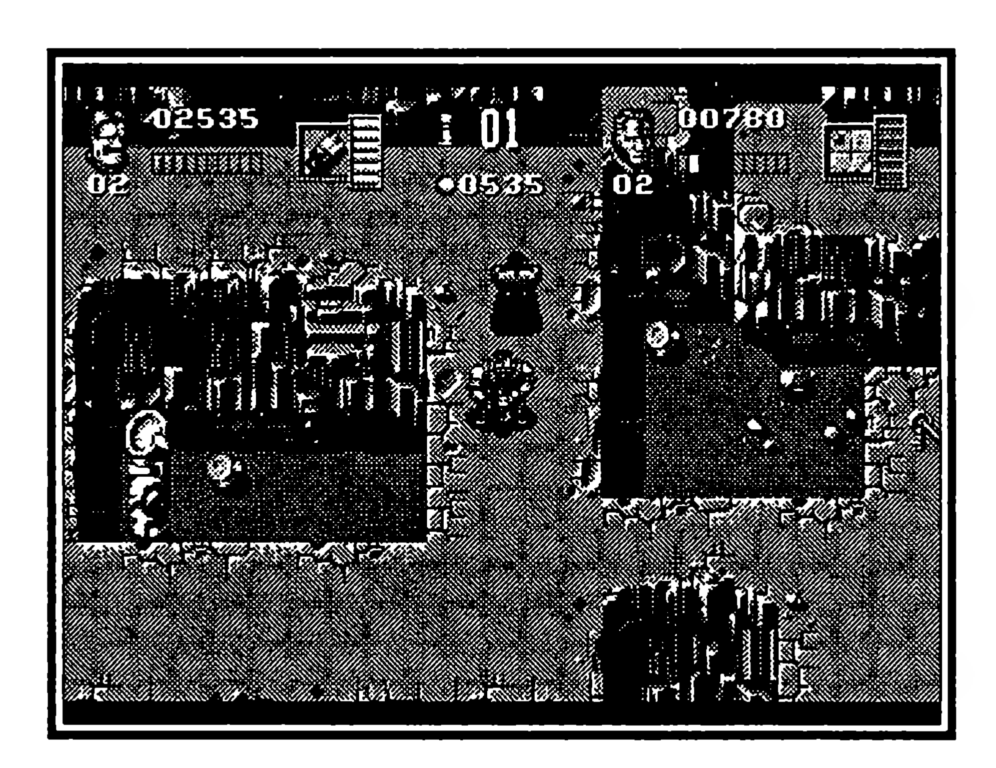
Появившись здесь, уничтожьте на небольшом вверенном вам плацдарме всех чудиков и ступайте вверх до упора, где слева найдете первый из четырех порталов. Теперь, пройдя вниз и избив там всех нехороших монстров, возьмите серебряную связку ключей. Теперь



внизу появится мост, пройдите по нему и убейте лягушку, прыгающую на вас справа (новый враг, и очень опасный, так как для его убиения нужно не меньше двух простых патронов из базуки Нави, или один бронебойный), после чего, аккуратно передвигаясь, усмотрите внизу пушку, выбрасывающую заряды в четыре стороны, и уничтожьте ее.

Сразу после этого разбейте армию лягушек, появившихся с разных сторон. Теперь можете пойти просто вниз до следующего моста, но лучше двигайтесь налево, поднимитесь по ступенькам на фундамент здания и, уничтожив там нескольких монстров, возьмите призы. В самом низу фундамента найдете спуск на землю, пройдите до моста и двигайтесь вниз. На очередном островке Зловонных рек уничтожьте всех лягушек, и пройдите налево, где, убив чудика, возьмите ключи и поднимитесь на его островок, где лежат серебряные монеты. Здесь, взяв еще одни ключи, сойдите на землю вправо по мосту и возьмите появившуюся здесь кучку монет. Теперь идем направо и уничтожаем всех лягушек здесь. Собрав оставшиеся от них монеты, пройдите направо по мосту и уничтожьте здесь люк, из которого выскакивают жабы, и пройдите вверх. Здесь, убив двух лягушек вверху и одного монстра внизу, возьмите желтую связку ключей и идите направо. Уничтожив нескольких монстров и одну пушку в тупике, найдете здесь несколько призов, в том числе и энергию. После этого вернитесь на остров и возьмите серебряные ключи. Они откроют путь налево, пройдите туда по мостику и убейте всех лягушек (после того как замочите двух слева, сзади возле пройденного моста появится еще одна). Теперь пройдите еще выше, простреливая местность наискосок вверх (так как оттуда наиболее вероятно появление какой-нибудь неожиданной лярвы). После этого убейте двух чудиков, появившихся с уничтожением лягушек из пещеры справа, и идите дальше. Уничтожая лягушек, поднимитесь наверх, пока не увидите лежащую на земле гранату. Быстро хватайте ее, и после этого добивайте недобитых врагов на этом острове. После этого у вас есть два возможных пути следования, на которых можно собрать разное количество призов. Нижний путь намного проще, но на нем мало призов, поэтому мы пойдем верхним. Для этого, пройдя влево, не спускайтесь по широкому мосту вниз, а пройдите по узкому вправо, и, убив монстра, возьмите желтые ключи. Также можете убить, если достанет оружие, монстров на острове напротив, хотя они вам пока ничего даже и не делали. Так, на будущее. Вернитесь на тот остров, где вы брали гранату, и пройдите по появившемуся мостику вверх, и, уничтожив первые три пушки, при появлении второй серии их уничтожьте только верхнюю и быстро отойдите вверх, дабы не попасть под обстрел нижних. Здесь откройте второй портал, и после этого идите направо, на большой остров. Здесь, уничтожив лягушек и монстров (также можете уничтожить пушку на островке, после чего взять там призы), снимите защиту с третьего портала. После с боем пробейтесь в нижний левый угол, где находится лестница, ведущая на фундамент. Поднимитесь наверх и уничтожьте всех монстров на левой части фундамента (здесь же возьмете ключи, которые откроют первую часть

лестницы к последнему порталу), после этого сходите на выступ справа и возьмите ключи. Убив всех монстров, появившихся снова в этой части фундамента, постройте до конца лестницу и откройте последний портал. На этом тренировочная часть первого уровня закончена.



Попав в окно покупки снаряжения, можете выбрать на свое усмотрение то, что вам необходимо, либо купить сразу понемногу всего, как сделал, например, я для обоих персонажей. Вот расшифровка обозначений магазина:

— верхний значок в виде торса мужчины — дополнительная жизнь, она стоит пятьсот монет;

— второй сверху значок — уровень развитости (нарисована рука);

— третий, в форме сердца, увеличивает шкалу жизни;

— четвертый сверху, в виде крыла, увеличивает скорость передвижения персонажа;

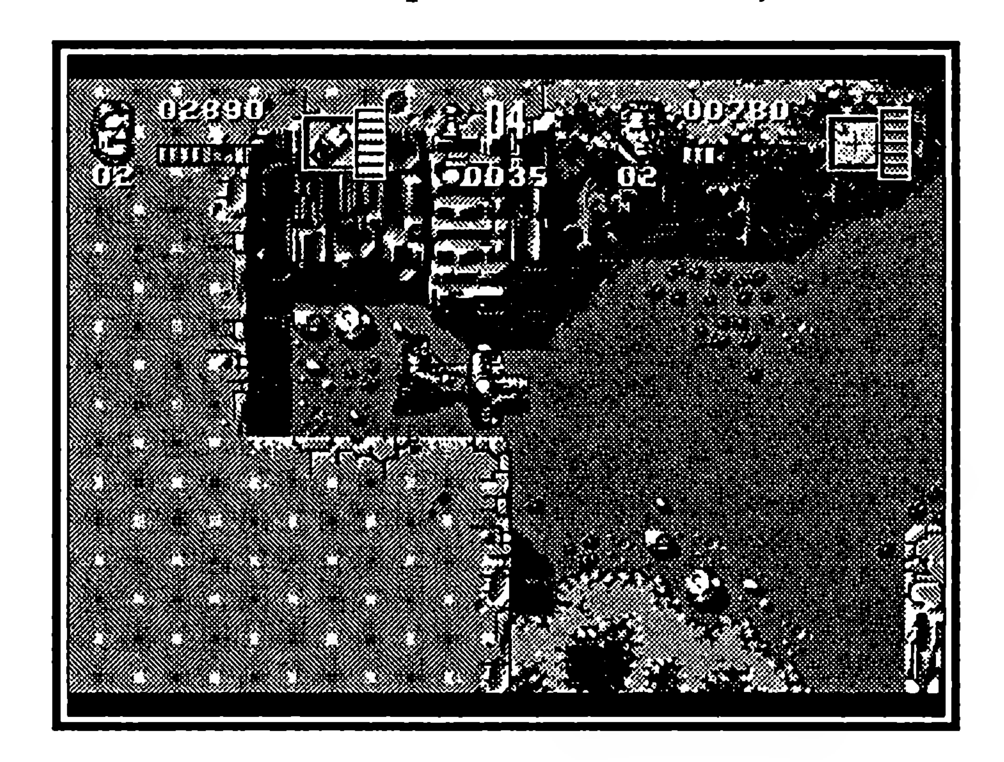
— нижний значок, в форме головы, означает мудрость;

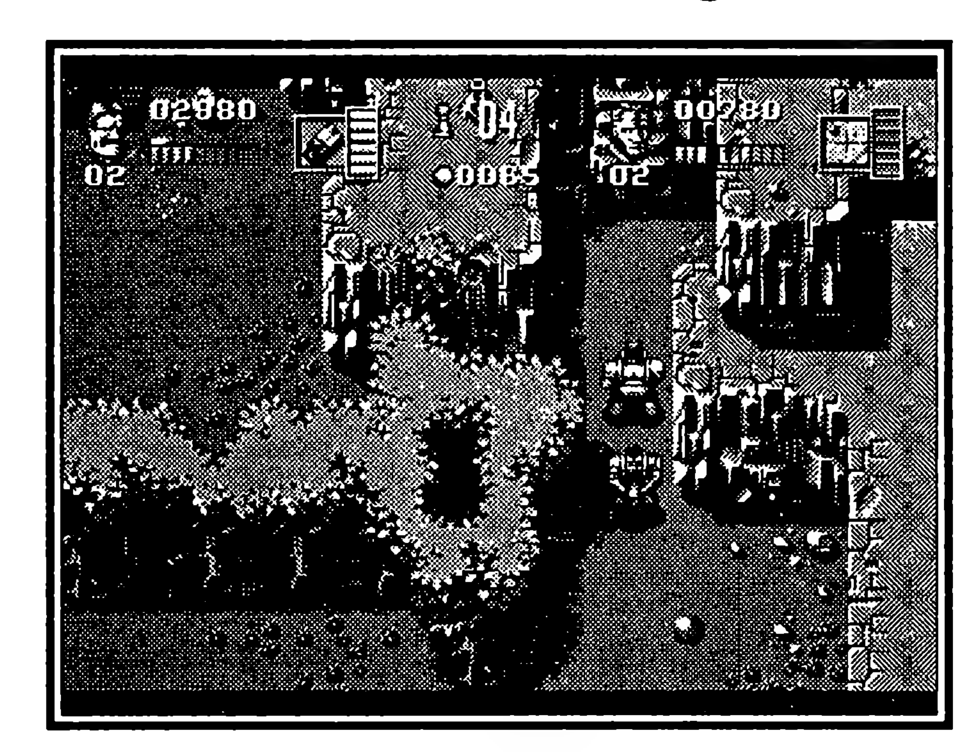
— значок в форме стрелки ниже загрузочной кнопки позволяет купить дополнительное оружие, но сейчас этой возможности у нас нет.

Также можно прикупить бронебойность своим патронам, но тем, у кого она есть (вылетающие из ствола пули имеют желтые наконечники), этого лучше не делать и не тратить на это время.

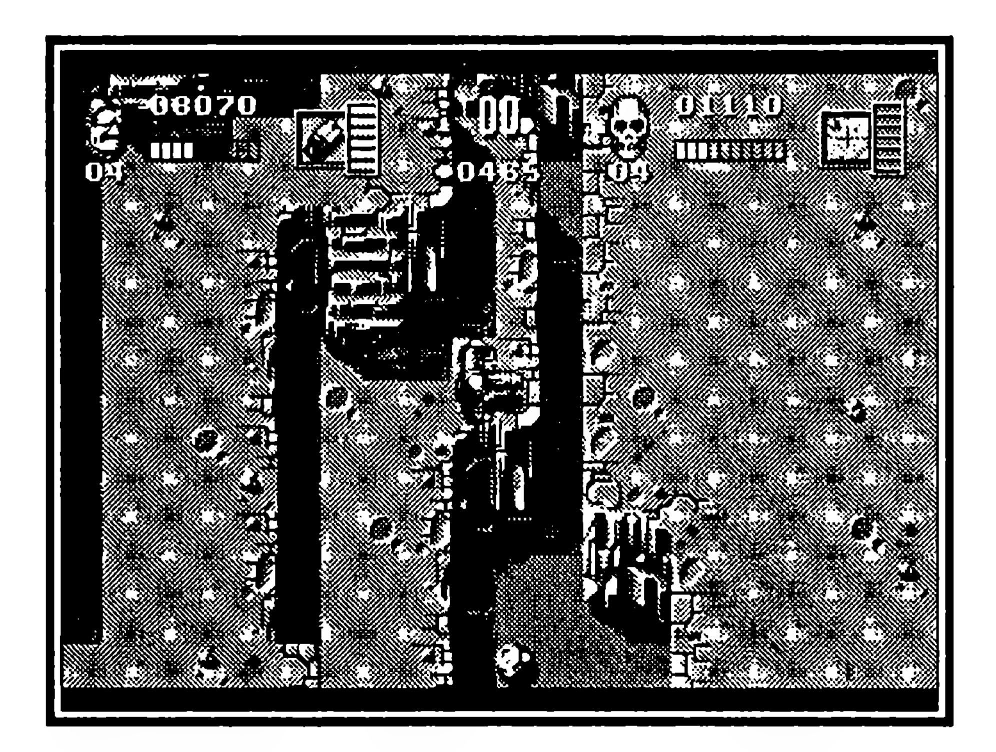
Эпизод 3: Кольца

Начав игру на фундаменте, пройдите вверх и уничтожьте двух лягушек и одного монстра (теперь это зеленые чудики с красными руками, которые убиваются с первого выстрела бронебойного патрона), после чего спуститесь по лестнице вниз и уничтожьте нору жуков (всего два). Продвинувшись далее, сходите вниз: хотя этот путь и весьма неперспективен, вы возьмете здесь ключи, которые позволят вам не иметь проблем в будущем. Двигайтесь потом по верхней дороге, уничтожая врагов, которые вылезают из лесных пещер. Пройдя направо до конца, поднимитесь вверх по лестнице, избегая попаданий двух пушек, установленных на фундаменте. Поднявшись вверх, разбейте пушку, бросающую зеленые шары внизу, и обычную четырехствольную пушку вверху (на ее месте найдете дополнительное оружие). После этого спуститесь по лестнице на этаж ниже и убейте врага, — в результате появится кучка серебряных монет, возьмите их и спускайтесь на землю. Здесь быстро пройдите в круг из кустиков травы, в центре которого лежит динамит, и возьмите его, чтобы уничтожить появившихся вокруг жуков. После этого, собрав деньги и убив двух лягушек,





пройдите налево к лестнице наверх (если бы не взяли ключи в самом начале эпизода, лестницы сейчас бы не было), разбейте на земле одну из четырех колонн (восточную), и, взяв ключи, поднимитесь на левую сторону фундамента. Здесь, убив жука, возьмите призы и уничтожьте все возможные пушки на противоположной стороне, потом переберитесь на нее и также соберите призы. Теперь, спустившись, сходите направо, чтобы, после того как убьете врага, собрать призы. После этого войдите во внутреннее кольцо и откройте первый портал. Здесь же вам придется сразиться с кучей жуков. Выйдя из него через верхний проход, идите направо, убивая зеленых чудиков, и, дойдя до поворота наверх, спуститесь сначала на полянку внизу, чтобы собрать там призы, и потом идите вверх. Здесь найдете нескольких врагов и второй портал. Пройдите налево, и, чтобы убрать колонну, закрывающую путь наверх, пройдите еще немного левее, и, спустившись на поляну вниз, возьмите серебряные ключи, после чего, убив троих жуков, идите в открывшийся проход. Убейте здесь врага и освободите здесь третий портал. Снова спустившись вниз, возьмите серебряные ключи, и, убив двух жаб, спуститесь на маленькую полянку, где в прошлый раз брали связку ключей. Возьмите здесь желтые ключи и ступайте налево. Здесь, попав на очередную просеку, спуститесь вниз, убивая жуков, и возьмите ключи в тупике, потом возвращайтесь назад и ступайте наверх и уничтожьте четыре пушки, установленные здесь. После этого пройдите слева наверх, убив чудика, и возьмите монету вверху. Теперь внизу появились ключи, — берем их и проходим в отверстие в стене, после чего разбираемся с очередным мутантом. Идите после направо, убивая чудиков и лягушек, и доберитесь до фундамента, поднимитесь на него и пройдите в самый низ, где, убив очередного монстра, зайдите наверх по лестнице и уничтожьте пушку. После этого поднимитесь на верхний этаж, и, убив двух монстров, спуститесь вниз по длинной лестнице. Как только снизу появятся сразу несколько пушек, бросьте динамит, после чего разрушьте люк для монстров и поднимитесь по лестнице на фундамент. Убив жуков, спуститесь на землю и пройдите, уничтожая все на своем пути, налево до тупика, где найдете предпоследний портал и несколько призов. Теперь с боем вернитесь назад, возьмите ключи на поляне внизу, и забирайтесь на следующий фундамент, где также производим разруху, после чего заходим в дверь.

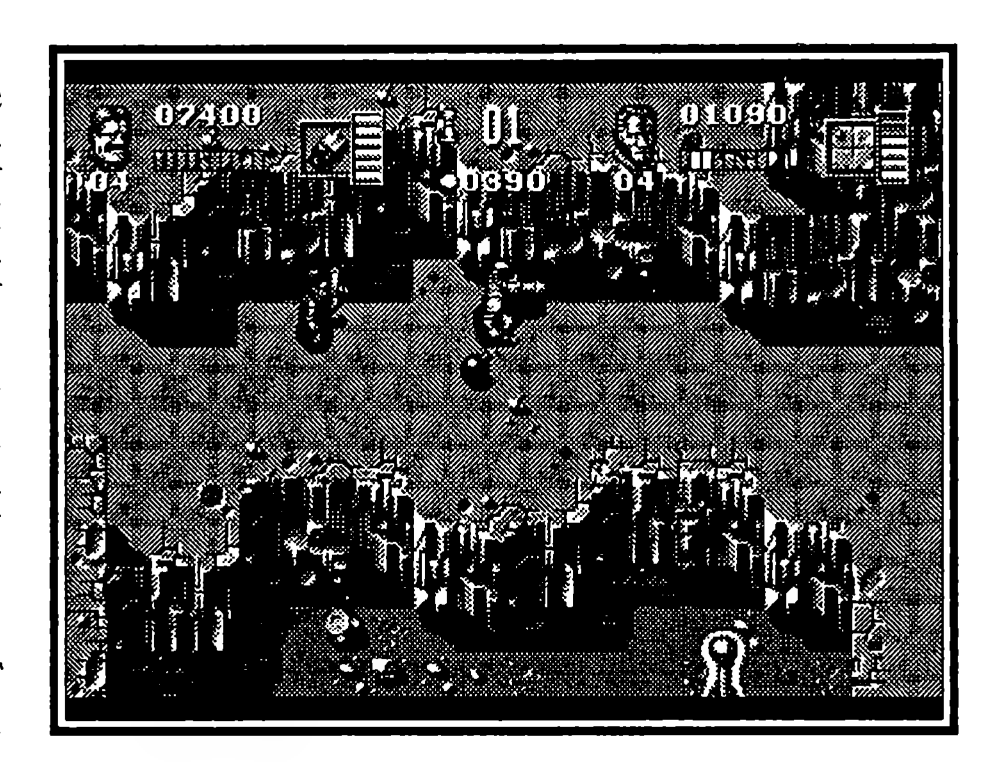


Эпизод 4: Скалы

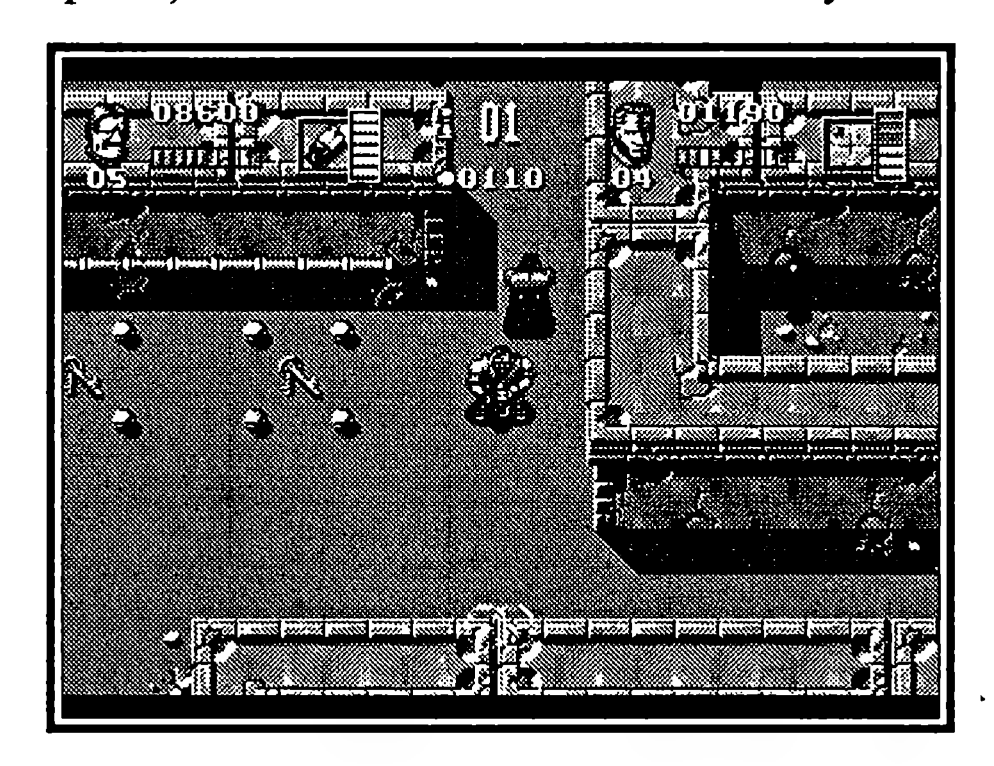
Начав эпизод, соберите монеты справа и идите потом вдоль верхней стены. Как только с двух сторон от вас появятся монстры, убейте их и поднимитесь по лестнице на плат-



форму. Пройдя немного направо, станьте так, чтобы на экране было видно максимальное количество пушек, но чтобы ни одна из них не задевала вас, после чего бросьте динамит и идите дальше, а добравшись до следующих пушек, сделайте то же самое. Потом спуститесь немного вниз и снимите защиту с первого портала. Выходите назад, уничтожая жуков, и, спустившись по лестнице на землю и взорвав гранату, пройдите в открытый проход. Убив монстра справа, пройдите к тому месту, где он стоял, и войдите в пещеру. Пройдя этот небольшой бонус-уровень, вы окажетесь снова у входа в пещеру. Отсюда идите налево, и, убив нескольких врагов, доберитесь до звезды, лежащей на земле. Взяв ее, вы получите тройное увеличение своей скорости, и такое же увеличение количества пуль, вылетающих из вашего орудия. Только будьте осторожны с такими скоростями, чтобы не напороться на врага. Такое преимущество дается вам только на некоторое время. Пройдя налево, заставьте своего напарника расстрелять четыре пушки, заберитесь по лестницам вверх и возьмите ключи. Теперь, спускаясь, будьте осторожны, чтобы не напороться на бродящего внизу монстра.



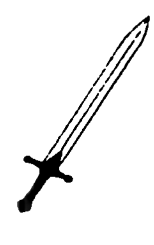
Вернувшись к месту взятия звезды, убейте монстра и поднимитесь по лестнице на платформу, где, также убив всех врагов, найдите на вершине усиление оружия (у меня к тому времени и так было три усиления, а взяв это, мой боец получил двуствольную базуку) и оттуда же разбейте чехол еще одного портала. Спустившись вниз и взяв ключи, пройдите вверх и заберитесь на следующую платформу, где на вас нападет целая орда жуков. Уничтожив их (можно с помощью мины, лежащей рядом), пройдите налево и потом вниз, уничтожив серию пушек при помощи динамита, возьмите все ключи и взойдите на следующую платформу и по ней спуститесь вниз, обойдите справа стену и поднимитесь на нее. По стене идите не вниз, а влево, и уничтожьте пушки, после чего бросьте динамит в яму, где стоит последний портал. Если динамита нет, придется взять внизу красную штуковину, которая взорвет портал, но и вызовет появление пушек. Теперь спуститесь со стены и идите вниз, уничтожив на противоположной стороне пушки и жуков. Пройдя вниз и свернув направо, вы попадете к заграждению из двух камней. Разбейте левый и идите к двери, которая выведет вас из уровня.

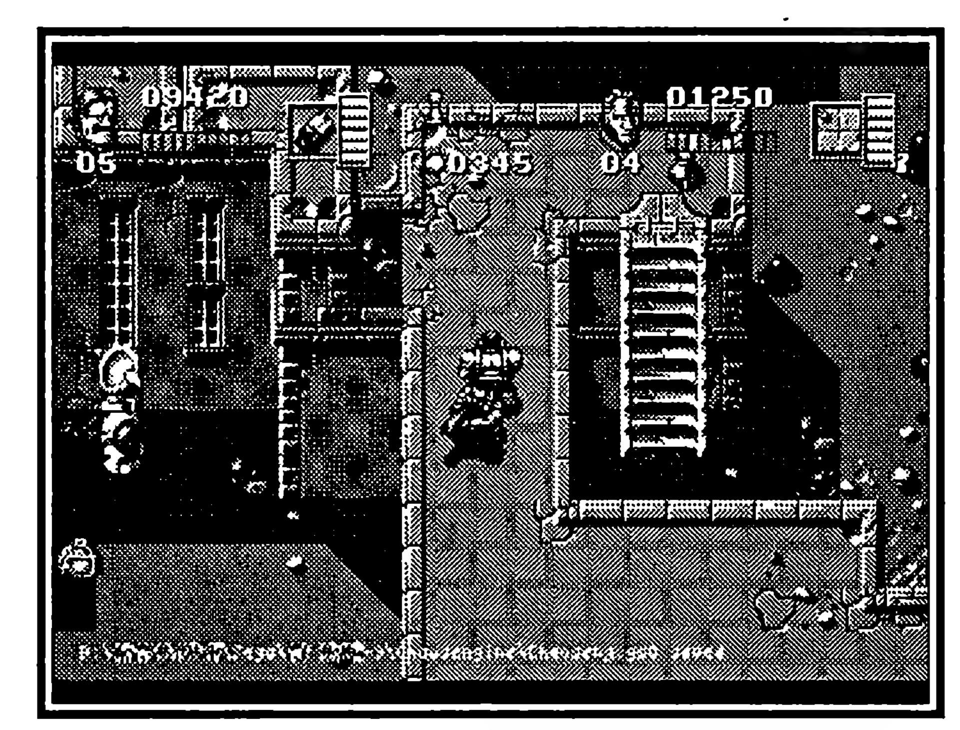


Уровень 2: Фабрики

Эпизод 1: Лабиринт

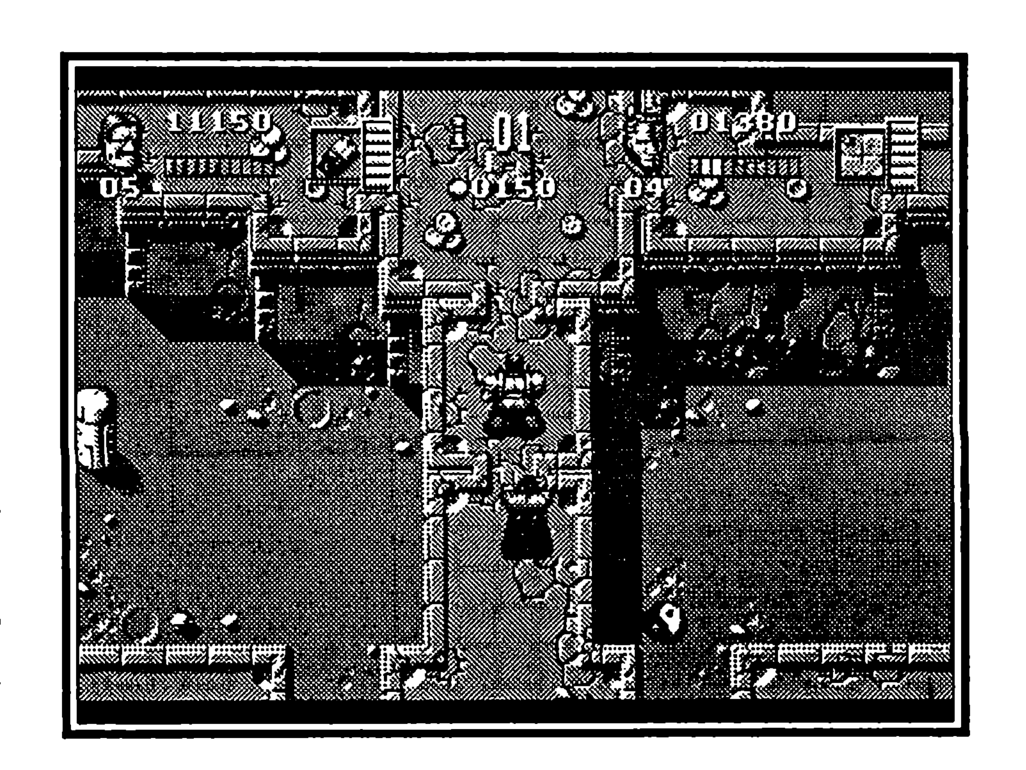
Новый уровень, — и новые проблемы. Основные враги на первом этапе, оголенные по пояс рабочие, убиваются только со второго выстрела даже из двуствольной базуки; есть





и другие враги, но о них позже, по ходу игры. Для прохождения лабиринта предлагаю применить простую, но верную технику движения: сжимание кругов. Начав игру, убейте первого врага, появившегося рядом, и пройдите вверх, по дороге уничтожая рабочих. Свернув в первом повороте налево, вы сможете взять усиление оружия для себя или своего напарника, и далее следуйте все время вверх до тех пор, пока не придете к трем столбам. В каждом из них находится определенный приз, но, если разбить один из столбов, два другие блокируются. В крайнем слева находится странный рюкзак, неизвестно к чему предназначенный, в среднем, — усиление оружия, в крайнем справа — жизнь. У меня, например, за счет использования второго персонажа, получилось взорвать сразу два столба. Далее, дойдя до тупика, поверните налево, и спуститесь вниз в маленькую комнату, где лежат два ключа. Идите не к ближайшему к вам ключу, а к дальнему. После уничтожения всех врагов спуститесь слева вниз, и после того как возьмете ключ, подойдите (на развилке) вправо к стене, на которой есть квадратный рисунок, и выстрелите по нему. После этого стена провалится, и вы сможете войти внутрь маленького дворика, подняться на вершину пирамиды и снять чехол с единственного портала в этом эпизоде. Затем спуститесь вниз, возьмите призы и зайдите по образовавшейся перегородке на стену. В результате небольшой прогулки по ней вы должны оказаться в северо-западном ее углу, где на вас из люка вылезет рабочий. Прикончив его, спуститесь по лестнице на землю, предварительно бросив вниз, на черные прыгающие шарики, динамит. Убив во дворе нескольких врагов, пройдите влево вверх и при помощи ключей уберите колонну. Немного вправо, и поднимаемся по лестнице и идем вправо, уничтожая черные шары. Здесь возьмите ключи и по открывшейся лестнице поднимитесь наверх. Пройдя влево (пушки можно уничтожить динамитом) и убив нескольких рабочих, вы войдете в дверь перехода.

Эпизод 2: Ловушки



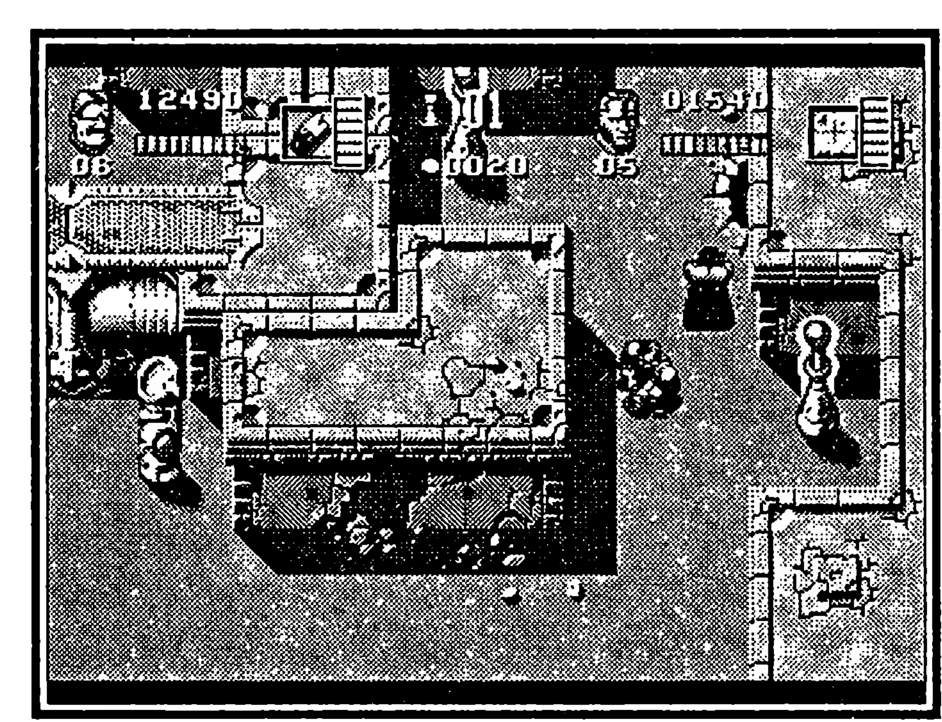
Для прохождения этого эпизода предлагаю следующую упрощенную технику. Появившись в запертой комнате, возьмите правые ключи и ступайте налево, постепенно поднимаясь вверх. В комнате выше убейте двух рабочих и выстрелите в столб, после чего идите в открывшийся слева проход и убейте там еще одного врага. Скоро вы доберетесь до коридора, сворачивающего направо. Не соблазняйтесь на него, а пройдите вдоль левой стены дальше, возьмите ключи, немного вернитесь и убейте желтого монстра, после чего, зайдя в его комнату, соберите призы.



Далее идите прежним путем, и скоро придете к порталу. Задействовав его, войдите в воронку, образовавшуюся рядом.

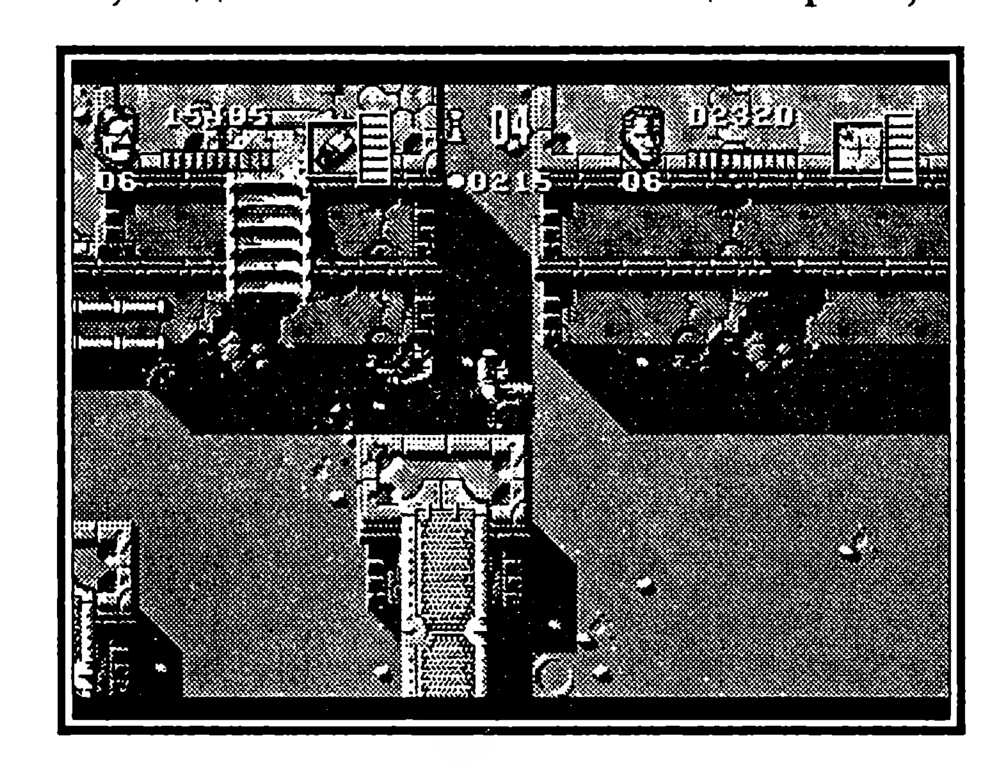
Вы окажетесь в этом же эпизоде, но теперь сможете попутешествовать уже по его стенам. Уничтожая врагов и вражеские пушки, вы должны пробраться в самую верхнюю часть карты, где найдете второй портал и ворота.

Эпизод 3: Пар



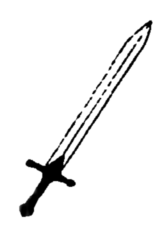
Начав игру, спускайтесь вниз, убивая врагов и снимая защиту с порталов, после чего, дойдя до тупика внизу, сверните влево и войдите в отверстие в трубе. Оказавшись во второй части эпизода, поднимитесь по лестнице и взорвите динамитом две пушки, после чего пройдите вверх и сбросьте динамит в яму, где ходит зеленый монстр, после чего, уничтожив две пушки, сойдите туда и заберите ключи. Поднявшись обратно, убейте двух монстров и спуститесь по второй лестнице. Уничтожьте два прыгающих шара и поднимитесь справа на платформу, уничтожьте на ней пушку в углу. Спуститесь вниз и сойдите по маленькой лестнице на платформу ниже и уничтожьте пушку, после чего сойдите на землю, и, убивая врагов, обойдите стену слева, где, взяв телефон, пройдите через стену и идите вправо, обходя паровые выхлопы. Чтобы пройти во двор ниже этого коридора, напротив двери разбейте стену и возьмите ключи. В комнате ниже найдете много призов, в том числе и усиление оружия.

Пройдя вниз, чтобы убрать непрерывную струю пара, разбейте трубу рядом. В большой комнате разбейте вражеские орды и снимите защиту со следующего портала, после чего поднимитесь на платформу. Уничтожьте пушку и спуститесь вниз по лестнице, где, убив зеленого монстра, пройдите влево и спуститесь на землю. Здесь пройдите налево и разбейте портал, после чего, убив кучу зеленых тварей (лучше динамитом), вернитесь и убейте еще одну в углу, за нее вам дадут ключи. Взяв их, пройдите в открывшиеся ворота и возьмите желтые ключи. Не беря вторые ключи, поднимитесь по лестнице справа, и пройдите по прерывающемуся мостику влево и вверх, где соберите призы, в том числе и жизнь. Там поверните направо, и по мостикам идите вперед, пока не найдете лестницу, ведущую на землю. Спуститесь и уничтожьте всех врагов, после чего вскройте последний портал и пройдите в дверь. Дверей три, все они ведут в один уровень, но разные его части. Дальнейшее описание будет излагаться, исходя из того, что герои пошли в дверь С.

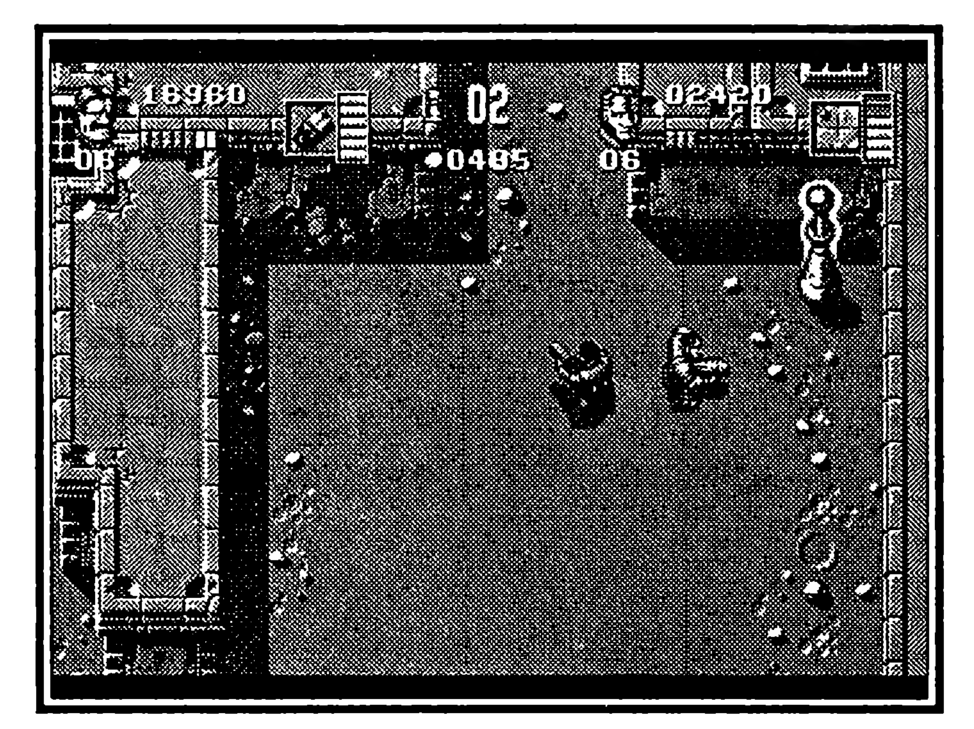


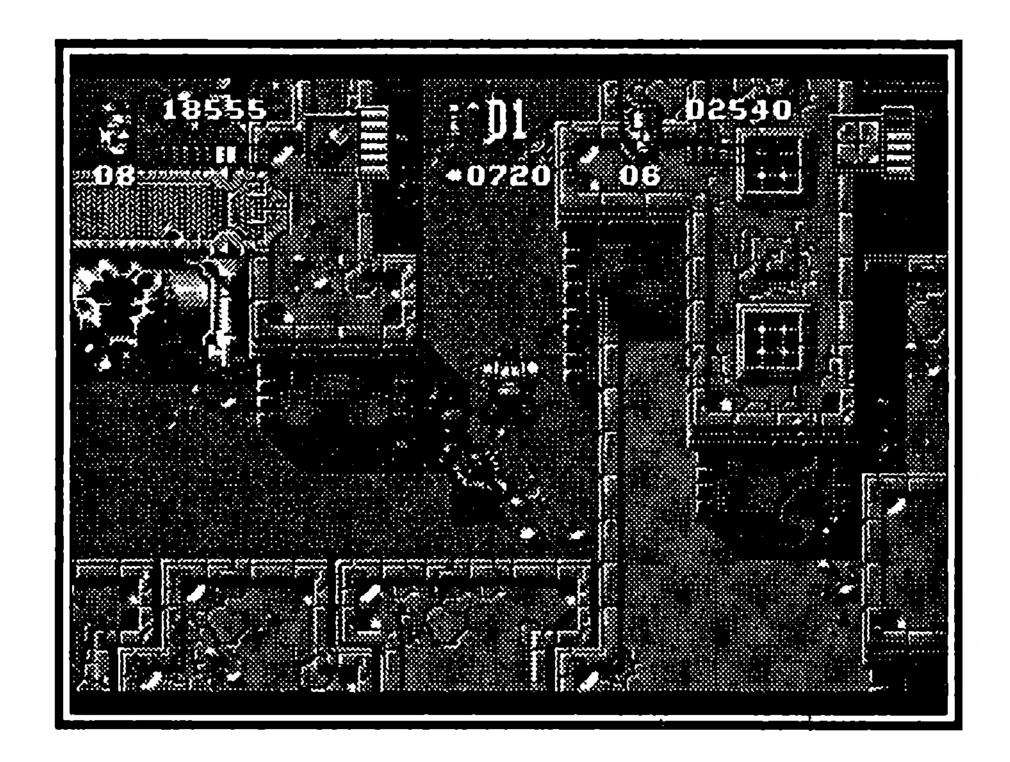
Эпизод 4: Кварталы

Начав игру, пройдите вверх и вправо, и проследуйте по узкому проходу в небольшую



комнату, где соберите призы. После этого выйдите и ступайте направо, по ходу дела убивая мелких назойливых огнеметчиков и уничтожая вражеские пушки. После того как достигните тупика, поднимайтесь вверх и уничтожьте сначала коричневого монстра, который придет сверху, а потом, немного отойдя влево, — зеленого монстра справа. Пройдя в узкий проход наверх, бросьте бомбу, чтобы уничтожить пушку на выходе, и разделайтесь с группой коричневых монстров, после чего снимите защиту с первого портала. Поднимитесь по лестнице на стену, пройдите вниз (но не спускайтесь до самой кромки стены, иначе снизу вылезут три монстра и набросятся на вас) и уничтожьте пушки, потом поднимайтесь вверх по стене рядом, убейте огнеметчика и пушку слева. Идите вниз, спуститесь по лестнице, и пройдите в центральное помещение, где находится маленький домик. Убив здесь двух огнеметчиков, пройдите вниз, где разделайтесь еще с двумя огнеметчиками и двумя коричневыми монстрами, и потом, свернув направо, поднимайтесь вверх и пройдите вправо, убивая огнеметчиков. Дойдя до тупика, сверните вниз, и, убив четверых тварей, освободите второй портал. После этого пройдите налево и поднимайтесь вверх, очищая местность от врагов. На повороте идите направо и потом поднимитесь вверх, где, уничтожая зеленых врагов, вылезающих из труб, идите налево, и снова войдите в центральную комнату. Теперь пойдем вниз с другой стороны, слева. Дойдя сразу же до развилки, спуститесь направо, убейте там всех врагов, и потом поднимайтесь назад, также отстреливая коричневых врагов. Теперь спускаемся слева и убиваем всех огнеметчиков и коричневых монстров. В комнате найдете, помимо других призов, дополнительную жизнь. Следуйте налево и потом вниз, отбиваясь от ужасных надоедливых тварей, пока не найдете третий портал. Когда возьмете его, ступайте направо вниз через открывшийся узкий проход. Уничтожив в комнате противника, поднимаемся вверх через открывшуюся дверь, и идем снова в центральную комнату, где проходим в последний из возможных кварталов, вверх и влево. Поднимитесь вверх, пройдите мимо трубы, из которой вылезут чудики, направо, потом сверните налево и в следующей комнате разделайтесь с коричневыми монстрами и огнеметчиками, а также соберите призы. После этого двигаемся налево, и в узком проходе бросаем динамит, дабы усмирить пушки и огнеметчиков. Здесь мы найдем последний портал, и, уничтожив двух монстров, пойдем в нижний проход. Пройдя газ и убив нескольких коричневых тварей, спустимся вниз и по петляющей улице пройдем влево, где снова поднимемся вверх, возьмем теле-



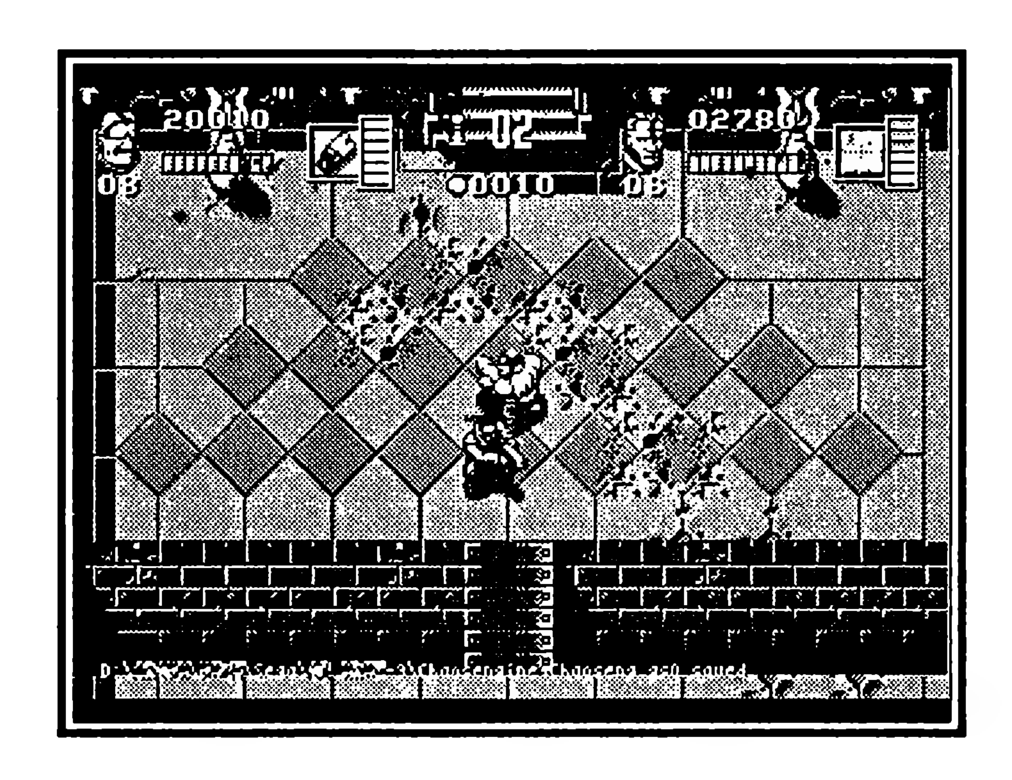




фон, и, уничтожив врагов справа, пройдем до упора направо, спустимся немного вниз и, пройдя по петляющей улице и обойдя струю газа, придем снова в центральную комнату. Осталось только войти в дверь.

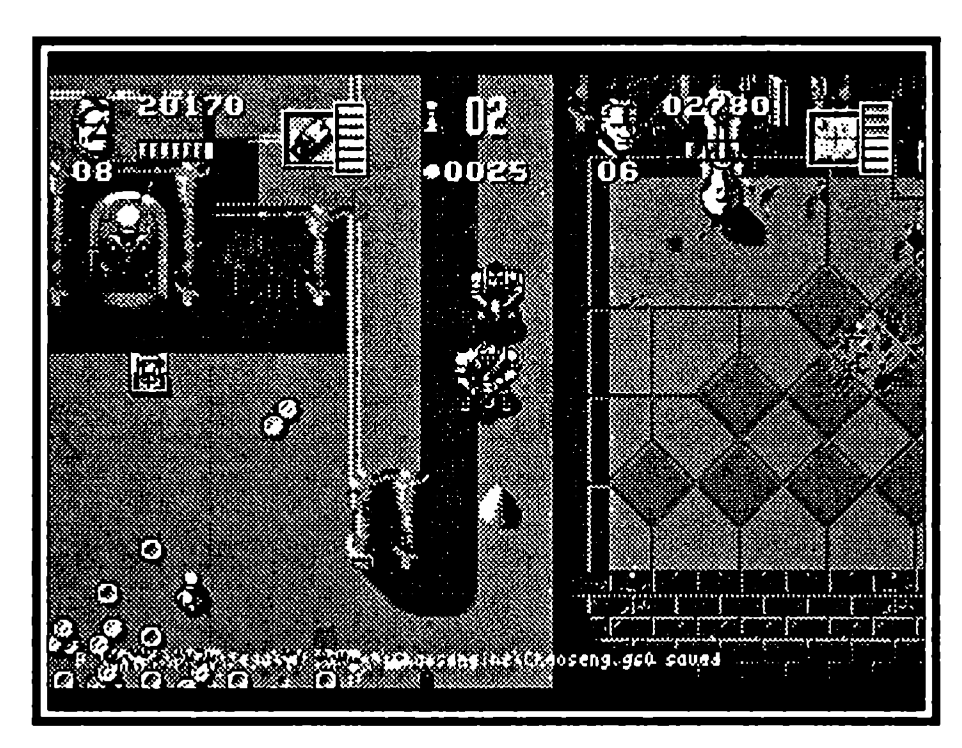
Уровень 3: Замок

Эпизод 1: Клоунада



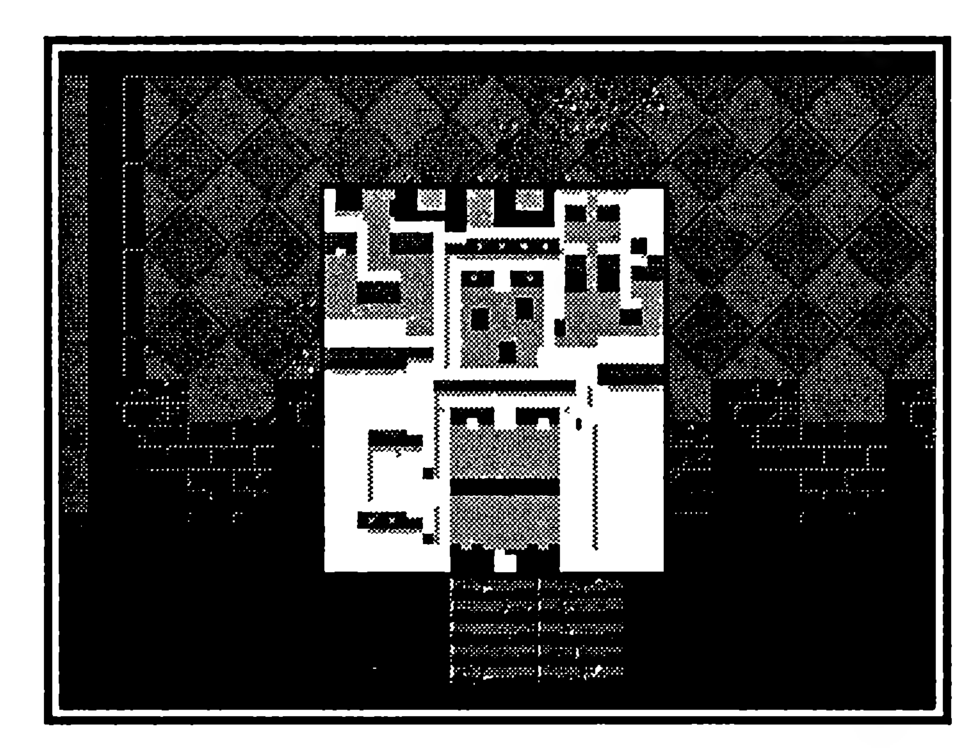
Начав эпизод, вы обнаружите себя на нижнем этаже первого замка. Впереди пред вами лежит пропасть, а у ее края — несколько связок ключей. Чтобы пройти дальше без проблем, вам нужно выбрать правильную связку, которая не вызовет появления врагов, а соорудит лестницу через провал. Чтобы вы не тратили понапрасну свое здоровье, нервы и патроны, скажу, что такими свойствами, то есть свойствами наилучшими, обладает только крайняя слева связка: при ее активировании произойдет установка моста через пропасть, а все другие ключи исчезнут. Взобравшись на второй этаж, не углубляйтесь сразу в его территорию, а остановитесь посередине экрана (по горизонтали) так, чтобы на экране были слегка видны два телепорта, находящиеся в правом и левом верхних углах комнаты. Отсюда расстреляйте их и врагов, которые после этого появятся из соответствующих углов. Из правого угла появится один враг, из левого — два. Кстати о врагах.

Вы, наверное, смотрели фильм «Семейка Адамсов»? помните, было там такое ручное животное, в прямом смысле ручное: кисть руки, которая самостоятельно передвигалась в пространстве и делала свои дела. Так вот здесь основными врагами и являются руки, которые не просто двигаются, а еще и пакостят вам всевозможно. То есть не только нападают на вас в живую, но еще и стреляют какими-то шариками. К врагам этого уровня также относятся и зомби, которые бросаются в вас шарами. Все бы ничего, но эти шары имеют обыкновение взрываться. И тут бы ничего страшного, но при взрыве они еще и разлетаются на множество осколков в разные стороны, а вот это уже пренеприятно. Помимо таких врагов встречаются уже знакомые колорадские жуки, которые здесь имеют фиолетовую окраску, а также иные, о которых речь пойдет дальше.



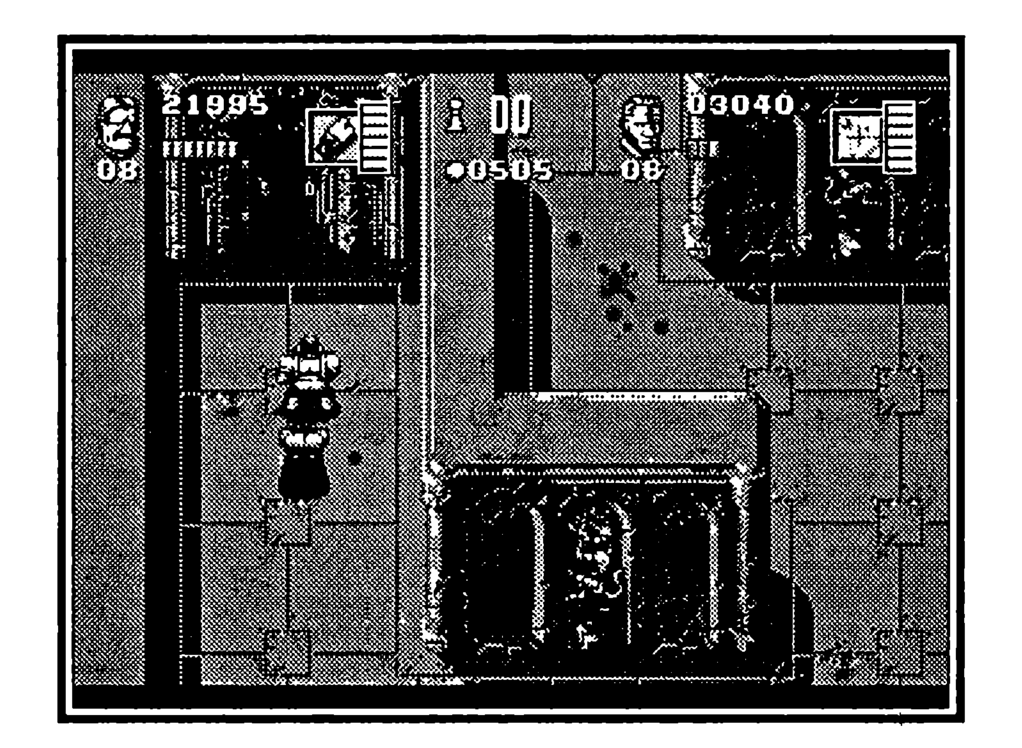
Так вот, уничтожив все руки, поднимитесь по лестнице на карниз и разбейте все головы, которые торчат из стен. Мало того, что они опасны, так как при приближении к ним и касании вы теряете жизни, так за них еще и серебряные монеты дают. Разобравшись с головами, сходи налево и вниз и разберитесь с зомби, кидающим шарики, после чего точно также с другим, стоящим на противопо-

ложном карнизе. Отсюда спуститесь вниз (у конца стены появится рука), поверните направо и двигайтесь вверх, уничтожая руки. Скоро вы доберетесь до стены, в которой в нишах установлены несколько статуй. Выстрелив по второй справа, вы вызовите появление кучки жуков, а также нескольких призов. Чтобы потерять как можно меньше энергии на этом мероприятии, следует стать напротив статуи так низко, чтобы ее едва было видно, и, выстрелив, тут же начинать обстреливать жуков справа, а потом слева.



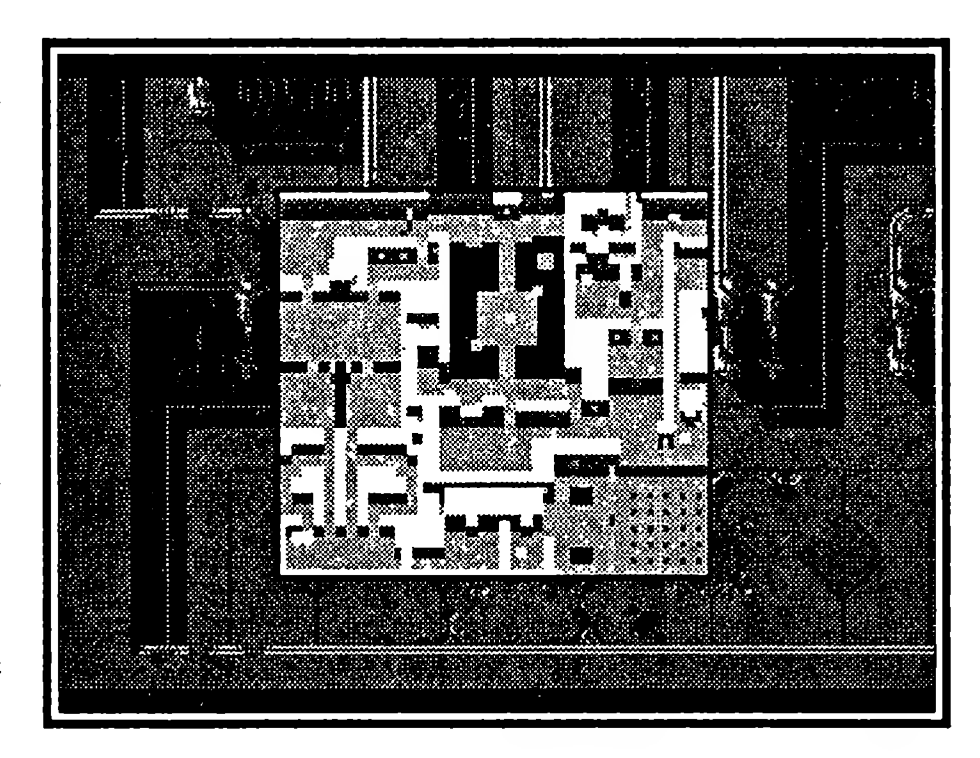
Пройдя в проход слева, дождитесь, пока зомби бросит очередной шар, быстро выскочите из-за угла и расстреляйте его. Теперь, идя по стене под обстрелом неизвестных существ, бросающих в вас огни из подвала, поднимитесь вверх и уничтожьте на стене все головы. Так как на сей раз они не просто пялятся на вас, а еще и стреляют, их уничтожением стоит заняться еще заранее, только подходя к стене. После этого обойдите по карнизу лестницу вниз и пройдите направо, к очередному зомби, чтобы отправить его туда, где ему следует находиться. После этого спускайтесь по лестнице вниз, и, остерегаясь огней, пройдите туда, где вошли в эту комнату, чтобы проникнуть в открывшийся проход справа. Уничтожив целую армию ходячих рук, пройдите мимо небольшого домика направо и разбейте портал, после чего, разделавшись с двумя врагами, вернитесь в предыдущую комнату и ступайте вверх и встаньте в узком проходе так, чтобы отсюда можно было, наискосок направив оружие, уничтожить двух появившихся здесь зомби.

Для дальнейшего прохождения предлагаю вам свою оригинальную тактику завершения эпизода. Вы можете попробовать и другую, но, воспользовавшись моей, соберете максимальное количество призов. Пройдя, поднимитесь вверх по первому же мостику (не по стене, а по мостику!), и пройдите к золотым ключам вверху, но не правой дорогой, а обязательно левой, иначе ключи исчезнут у вас из-под носа. После этого вернитесь и пройдите по самому дальнему мостику, возьмите ключи, и снова вернувшись, сходите еще раз вверх, но теперь в правую часть экрана, дабы собрать призы там, пройдя по образовавшимся мостикам. Теперь, когда вы поднимитесь вверх, попытавшись выбраться отсюда, попадете в пространственную яму, которая выбросит вас на остров посреди пропасти. Начав игру, сразу же уничтожьте руку на острове справа вверху, и потом, переходя по мостикам с острова на остров, доберитесь до большой земли. Здесь, сняв защиту с последнего портала, двигайтесь вперед, уничтожая руки, и скоро придете к двери из эпизода.

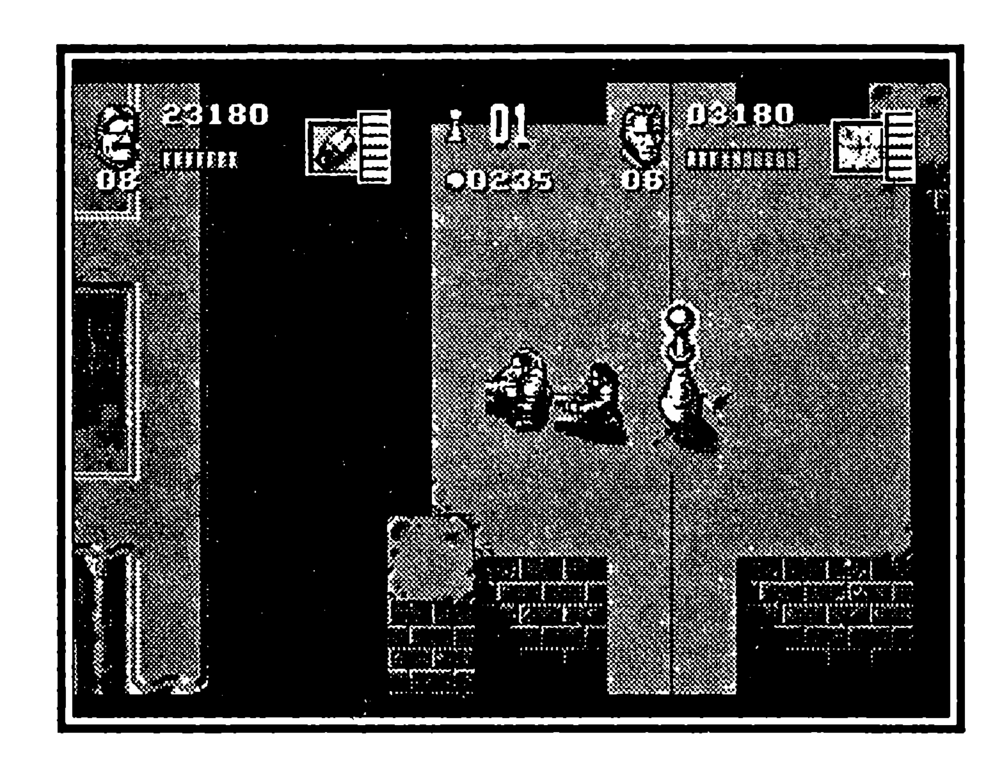




Эпизод 2: Беспорядок



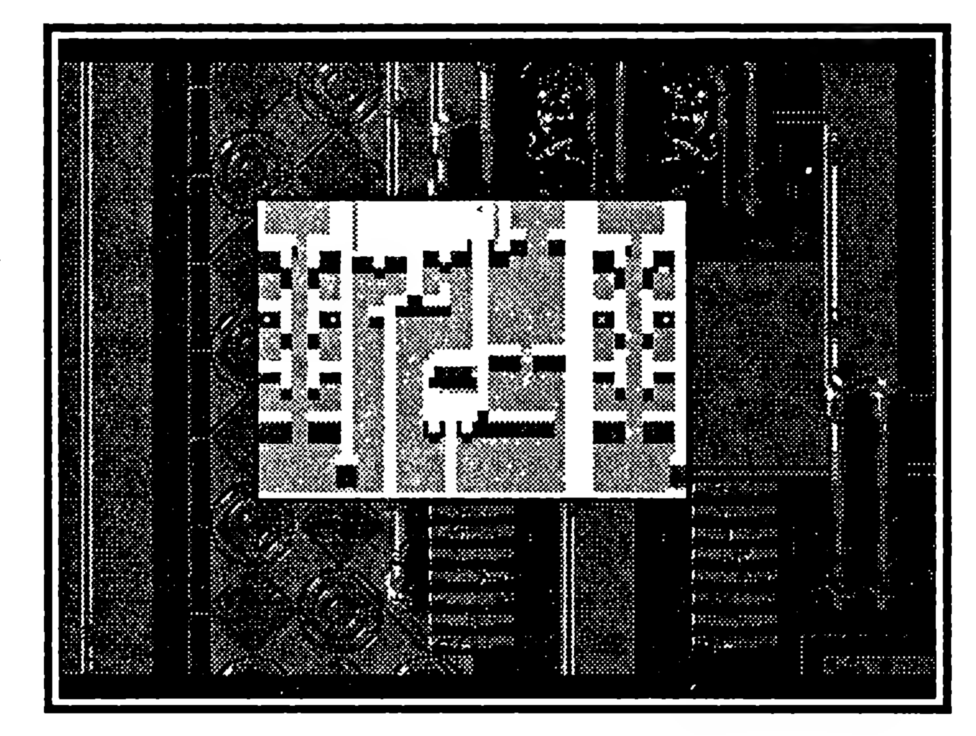
Для прохождения второго эпизода Замка есть несколько решений, вам предлагаю идти той дорогой, которую избрал я. Итак, появившись в первой комнате второго эпизода, пройдите во второй справа проход, и, обойдя огни, которые бросают в вас из подвала, разбейте защиту первого портала и пройдите в открывшуюся дверь. Здесь сразу же направьте свои силы на то, чтобы уничтожить колонию жуком, выстроенную посреди комнаты, и потом разберитесь с руками, которых здесь также предостаточно. Взяв ключи, пройдите в проход слева, предварительно уничтожив руку, появившуюся рядом с вами (слева в углу). Поднявшись немного вверх, разберитесь с очередной бандой жуков, возьмите ключи. Теперь справа от вас будут появляться руки, убивайте их и идите в ту сторону. Дойдя до тупика, разбейте статую в стене, спуститесь на островок внизу и возьмите ключи, после чего идите по узкой дороге вниз. Расправившись с группой жуков и освободив очередной портал, соберите призы и идите вниз, где, пройдя сначала немного налево и убив в маленькой комнатке две руки, возьмите желтые ключи и ступайте направо. Спуститесь в первый проход, и при появлении двух рук бросьте туда гранату, после чего соберите призы. После этого пройдите направо и уничтожьте руку и нескольких жуков (чтобы уничтожить руку и не иметь при этом проблем ни от нее, ни от жуков, как только откроется нора, встаньте прямо напротив нее и уничтожьте врага, а потом стреляйте наискосок по жукам).



Завершив столь доблестное дело, идите направо и наверх. За вами исчезнет мостик, повернитесь назад и расстреляйте зомби на противоположном берегу, после чего дверь впереди откроется. Пройдите налево и, сняв защиту с портала, уничтожьте руку в правом углу комнаты, и затем завершите эпизод в комнате направо, убив перед этим последнего на этом отрезке для вас зомби.

Эпизод 3: Повторение

Спуститесь вниз до того, как в следующей комнате появится монстр (и вот вам новый враг — розовый монстр; то ли еще будет!), и уничтожьте сначала того, который появился одновременно с первым вверху. После пройдите в нижнюю комнату, и по очереди разбейте все четыре блока камней, одновременно уничтожая появляющихся с каждым разрушением монстров. После этого возьмите ключи и уничтожьте две колонии жуков, появившиеся внизу. Пройдите вниз, возьмите приз и уничтожьте появившегося в проходе монстра. Спустившись вниз, вы найдете там новых врагов: это стопроцентные копии вашего напарника, только стреляют они какими-то шариками вме-



сто плазменных разрядов. Разбив первый портал, уничтожьте еще двух двойников Джентльмена и возьмите ключи. Поднявшись по лестнице, вы обнаружите две связки ключей. Вот здесь и заключается основная ловушка эпизода: если взять правую, ближайшую к вам связку, вы при передвижении по лестнице переброситесь в пространстве, пройдете часть уровня, и потом вынуждены будете начинать отсюда же, что, согласитесь, трудновато. Чтобы этого не делать, берите левую связку, потом еще одну и спускайтесь по лестнице. Здесь идите наверх, уничтожив колонию жуков, и потом разберитесь с группой фальшивых Джентльменов, двигаясь по изогнутой дороге. Поднявшись по лестнице, расправьтесь с жуками (можно при помощи динамита, лежащего рядом с порталом), и спуститесь по лестнице слева, после чего уничтожьте монстров, появившихся здесь (тоже лучше при помощи динамита, но теперь уже своего родного). После этого осторожно двигайтесь вниз, уничтожая таких же розовых чудиков, и, придя в следующую комнату, после уничтожения рассадника монстров расправьтесь с несколькими жуками. Далее поднимайтесь вверх. На первой развилке возьмите ключи слева, предварительно уничтожив монстра в этой комнате и комнате справа. После этого поднимитесь вверх и уничтожьте колонию жуков справа, после чего на ее месте возьмите ключи. Далее, взяв последний ключ слева (и уничтожив монстра), пройдите в комнату наверху и, уничтожив двух врагов, войдите в дверь.

Эпизод 4: Побег

Быстро спуститесь вниз, отойдите немного влево и разбейте оттуда голову в стене, после чего также быстро подойдите и уничтожьте статую справа от нее, в результате чего появится лестница на маленький уступ, где вы возьмете ключ. После этого двигайтесь направо, уничтожая крутящиеся дубины и монстров, и, взобравшись по лестнице, уничтожьте головы в стене. Потом спуститесь вниз и уничтожьте нескольких монстров, что вылезут из угла рядом с лестницей. Идите направо, методично разделываясь с розовыми чудиками, и спуститесь вниз по лестнице. Здесь уничтожьте дубину внизу, возьмите телефон и поднимитесь по новой лестнице вверх. Осторожно двигаясь налево, уничтожайте монстров и головы, торчащие из стены. Дойдите до тупика и возьмите дополнительное оружие вверху, после чего спуститесь по лестнице вниз, и, уничтожив две дубины, убейте две маленькие личинки справа и возьмите золотой ключ за дверью, разбив ее. Теперь, поднявшись на платформу посередине помещения, вы сможете взять несколько призов. Спустившись обратно, снимите защиту с портала, и, уничтожив двух личинок, идите направо. Здесь располагаются шесть небольших запертых комнаток. Уничтожая монстров, выходящих из них, и входя внутрь до тех пор, пока дверь не закрылась, вы сможете приобрести несколько призов. Теперь спуститесь вниз, и, обходя колонны, уничтожайте монстров и головы, а также собирайте призы. После, спустившись вниз, идите налево, стараясь не наступать на черные кристаллы (идите по нижней кромке). После того как вы достигните большой комнаты, где находится за-

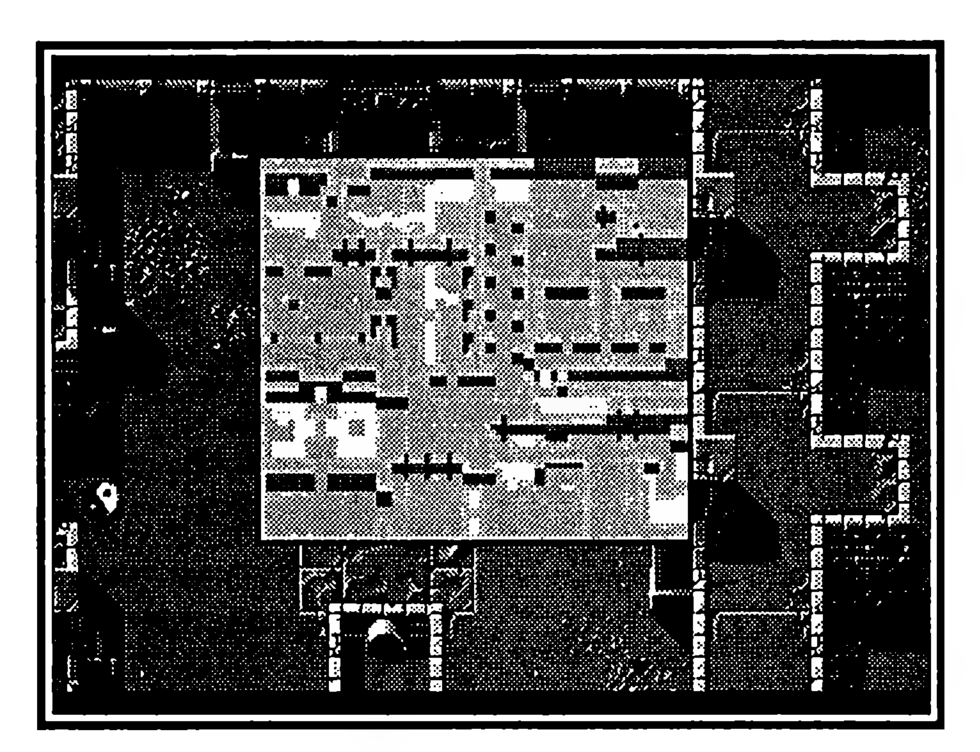


пертая дверь выхода из уровня, в разных ее углах снимите защиту с двух порталов, и, спустившись вниз, с последнего, после чего входите в дверь.

Уровень 4: Подвалы

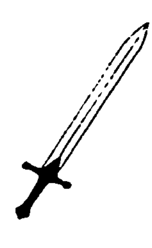
Эпизод 1: Канализация

Начав эпизод, пройдите в правый коридор вверху, и, убив робота, спуститесь по его другому рукаву и возьмите золотой ключ, после чего в той же комнате, где начали, войдите в правый коридор снизу, убейте еще одного робота и выйдите по другому рукаву коридора. Теперь летающих роботов в комнате рядом стало меньше, стреляйте по ним, чтобы они отлетали в левую сторону. После того как они будут ударяться о противоположную стену, они будут отлетать в вас, вам же придется обойти их все, после чего войти в коридор слева, убить двух роботов, и на развилке повернуть вверх. Уничтожив вверху пушку и трех летающих роботов, пройдите вверх, и, разбив очередную ракетную установку, снимите чехол с портала (уже второго на нашем счету в этом эпизоде). Пройдите налево и уничтожьте еще двух летающих роботов, снимите чехол с третьего портала и уничтожьте пусковую ракетную установку. Пройдите после налево и, стреляя, гоните перед собой нескольких летающих роботов вниз, пока не возьмете бессмертие. После этого вам придумывать ничего уже не придется, быстро идите вниз, уничтожая роботов, и на повороте, свернув, поднимитесь вверх, уничтожив пушки. Разбейте чехол последнего портала и переберитесь по узкому мостику на другую сторону канала. В комнате, куда вы придете, уничтожив нескольких роботов, выстрелите по крану, чтобы осушить канал вверху, и пройдите туда, чтобы закончить эпизод.

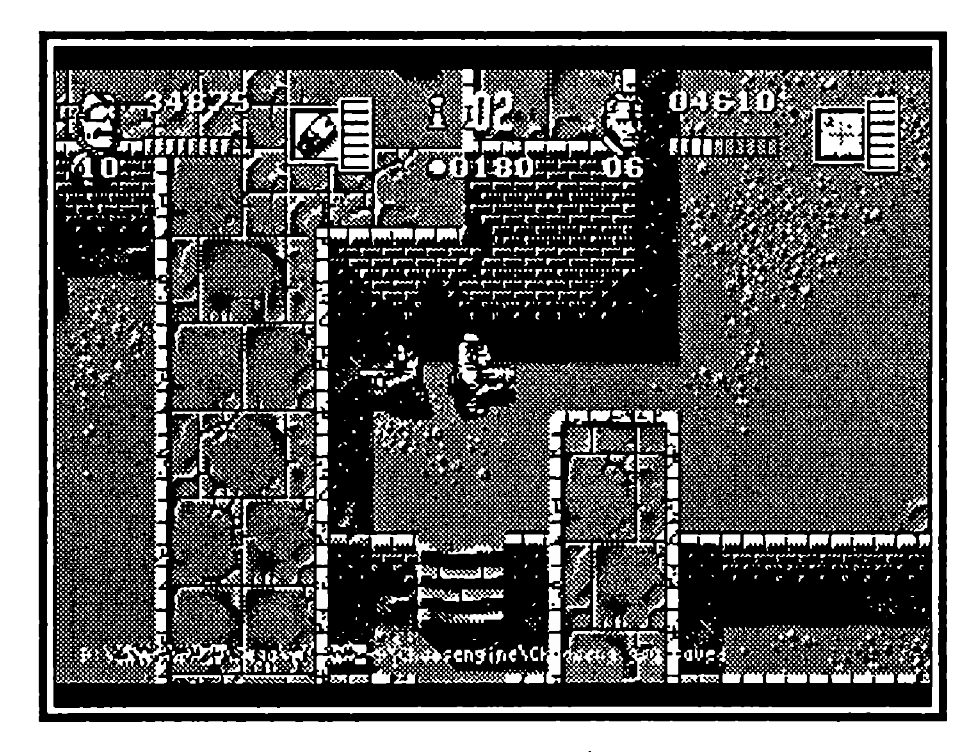


Эпизод 2: Помповая

Пройдите через узкий проход немного вверх и уничтожьте пушку и летающего робота, после чего снимите чехол с первого портала. Пройдите еще выше, уничтожьте еще одну пушку и сверните направо, где, убив четырех крыс, поднимитесь вверх, разбейте все пушки и роботы, и поверните рычаг. Теперь идите направо через осушенный канал и поднимитесь вверх, где, уничтожив пушку, по очереди разбейте все три трубы водостока вверху, пройдите вниз через канал и сверните сначала налево, где соберите призы, а потом двигайтесь вправо, где, уничтожив двух летающих роботов, пройдите на развилке вверх. В комнате ударьте из своей батареи сначала по среднему вентилю, а потом по крайнему слева, чтобы опустить лестницу. Поднимитесь наверх, и, разделавшись с пушками и роботами, соберите призы на стенах и снимите защиту двух порталов. Теперь спуститесь и ударьте по крайнему справа вентилю, уничтожьте роботов и идите направо через канал. На повороте уничтожьте робота и идите направо, уничтожая пушки. Чтобы взять ключ, спуститесь по правому карнизу вниз, и, убив нескольких роботов, взойдите на платформу. Потом выберитесь наружу и с боем прорвитесь в дверь, находящуюся вверху.



Эпизод 3: Машинное отделение



Выйдя из комнаты, в которой вы находитесь, уничтожьте пушку на противоположной стороне электрополя, и идите налево, где расправьтесь со всеми танками, как большими, так и маленькими, и, взяв ключи, расстреляйте бугорки, которые появляются вокруг. Это отключит электрическое поле, и вы сможете подняться немного вверх, где, расправившись с группой танков и пушкой, пройдете направо, где снова будете иметь танковое сражение. Переключив рычаг, выбирайтесь назад и уничтожайте танки, потом следуйте снова вверх и пройдите налево, где, уничтожив врагов, переключите тумблера. Переключив первый, вы просто обесточите порталы в комнате справа, если же вы выстрелите сначала по третьему, а потом по четвертому, то откроете ход прямо здесь. Пройдите туда и уничтожьте армию танков, которые нападут здесь на вас, после чего идите направо и поднимитесь вверх. Здесь уничтожьте танки и пушки и освободите четыре портала, справа и слева от центрального механизма. Затем встаньте напротив нижней стороны центрального механизма, и расстреляйте ее, пока она не откроется. Затем идите в дверь наверху.

Эпизод 4: Время хаоса

Выйдите из помещения и уничтожьте пушку напротив выхода. После этого разделайтесь с армией маленьких танчиков, нападающих здесь на вас. Теперь по очереди очистите левую и правую комнату от врагов, и идите из правой комнаты по коридору вверх. На самом выходе остановитесь и стреляйте в машину посреди комнаты, но только до тех пор, пока на вас не наехали плазменные шары. Как только это случится, отступайте и уничтожайте их. Когда машина будет разбита, поднимайтесь вверх, и, разбив несколько танков, то же самое сделайте с машиной слева, но у нее главный узел находится также внизу, поэтому вам придется попотеть, чтобы до него добраться. Когда машина будет уничтожена, то же самое вам предстоит сделать на левой части фабрики. После этого идите к центральному зданию и войдите в белый обруч.

Финальный босс: Сверхкомпьютер

Если в тот момент, когда вы попали к боссу игры, у вас было в наличие хотя бы по три жизни на брата, вам не придется сильно утруждаться, чтобы уничтожить врага. Дело в том, что, когда любой из персонажей умирает в схватке, даже вы, вас все равно восстанавливают, не заставляя начинать сначала. Ну а тактика поединка проста, хоть на первый взгляд босс и может показаться очень сложным (шутка ли, сразу может и стрелять, и бросать бомбы, и запускать самонаводящиеся ракеты; а потом еще и лазерами бьет по вам). Просто встаньте в какой-нибудь из четырех углов здания, и оттуда ведите стрельбу: ракеты здесь вас не достанут, чтобы не попадали пули, тоже наловчиться можно, а бомбы будут и так мимо пролетать. Удачи!

Автор описания Денис НЯНЕНКО



CLUE

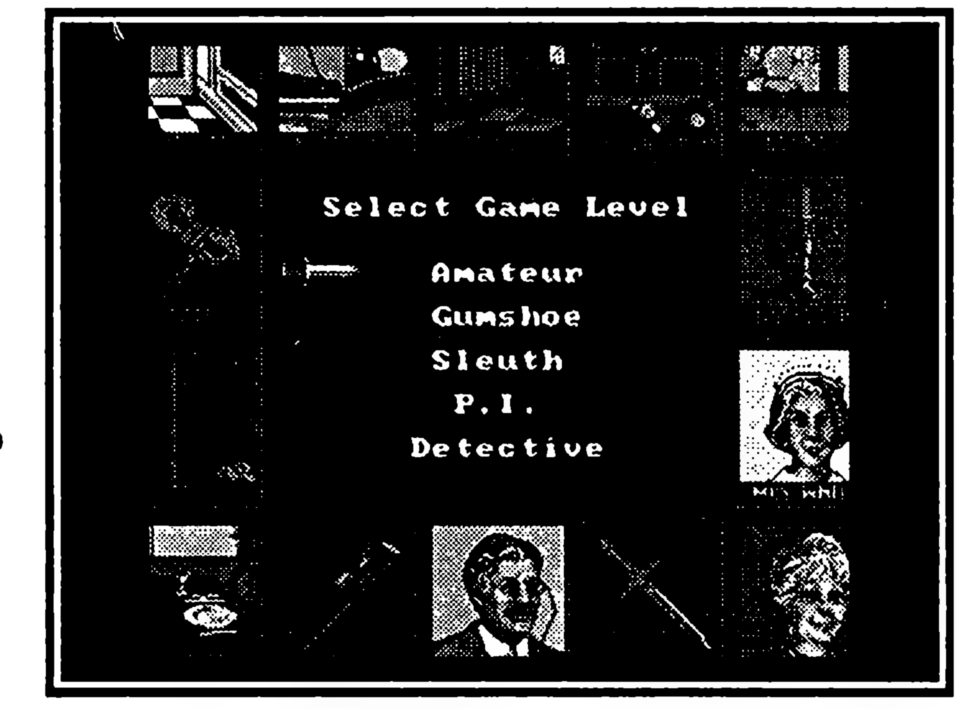
СЛЕДСТВИЕ

Waddingtons Games Ltd ● Количество игроков 1-6 ● Логическая
Рейтинг ★★★★★★★☆☆

В некоем добропорядочном английском доме произошло убийство. Жертву нашли на лестнице, но было очевидно, что тело туда перенесли уже после смерти. В доме на тот момент присутствовали шесть человек, не считая покойного, и никто не покидал его после убийства. А это значит, что убийцей является один из этих шестерых. Кто именно — это и пытаются выяснить сами жильцы, являясь одновременно следователями и подозреваемыми.

Это отнюдь не начало детективного романа в духе Агаты Кристи, это предыстория увлекательной детективной игры, настольный вариант которой уже много лет пользуется популярностью в Англии. Несколько лет назад эта игра (также в настольном варианте) появилась и у нас, в России, но большого распространения она не получила. Предыстория была полностью переделана, а правила несколько изменены, но узнать ее можно было без особого труда. И вот теперь до нас добралась компьютерная версия этой отличной, на мой взгляд, игры.

Управление



«Start» — завершение хода.

↑ — перемещение фишки вверх.

↓ — перемещение фишки вниз.

← — перемещение фишки влево.

→ — перемещение фишки вправо.

«A» — подтверждение выбора пункта меню или бросок кубика.

«B» — отмена действия.

«C» — режим обзора.

Меню

В игре отсутствует главное меню в обычном смысле этого слова. То есть вы не можете изменить управление, включить или выключить звук, и все в этом роде. После появления заставки вы просто нажимаете кнопку «A» или «Start», и перед вами появляется меню выбора уровня сложности, то есть, фактически, уже началась игра.

Прохождение

Вы играете роль одного из тех шести человек, которые находятся в доме в момент убийства. Однако выбор этот не ставит выбранного вами персонажа на какое-то особое положение. Этот персонаж имеет все шансы оказаться убийцей, и более того, вы в его роли, можете сами же и доказать свою вину. В этом прослеживается изрядная доля абсурда, но достаточно просто отстраниться от своего персонажа (считайте, что вы один из детективов, расследующих убийство), и все встанет на свои места.

Суть игры состоит в перемещении по дому, в котором произошло преступление и сбор улик. Дом представляет собой плоское игровое поле, разбитое на клетки. Игроки

могут перемещаться по полю, бросая обычный игровой кубик (сказывается настольное прошлое игры). Также на поле расположено девять комнат, в которые игроки могут заходить и вести там опрос свидетелей.

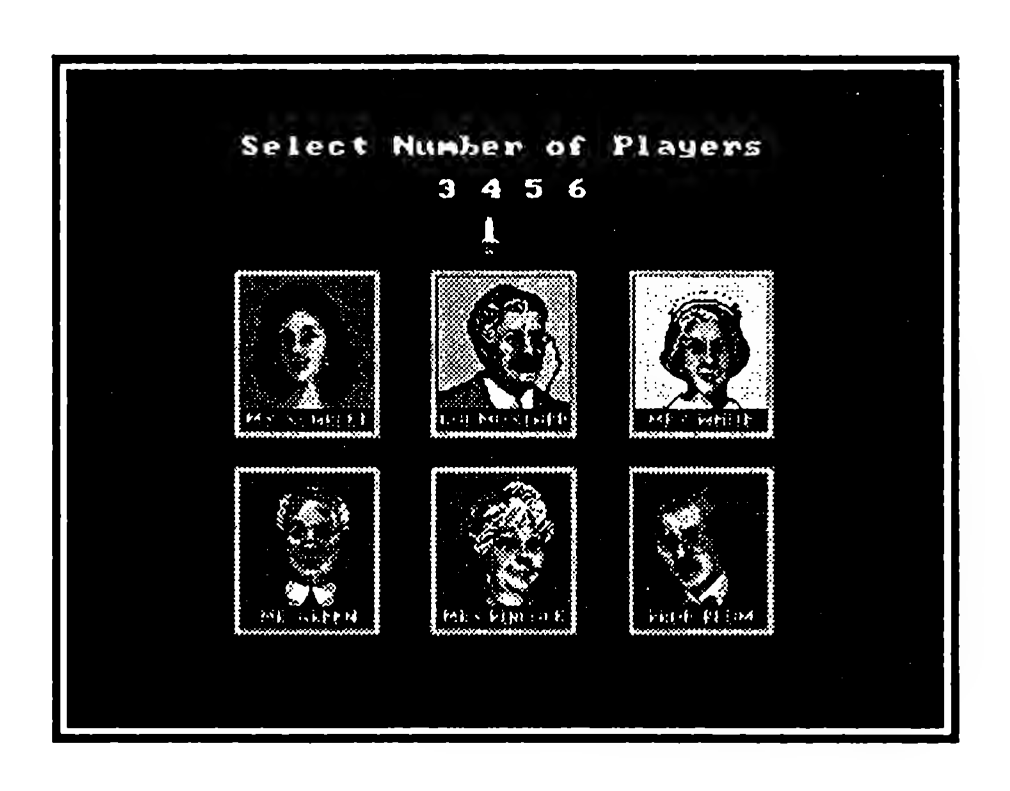
Этот самый опрос осуществляется с помощью карточек, которые каждый игрок получает в самом начале игры. Всего в игре используется двадцать одна карточка, которые разбиты на три категории: девять карточек помещений, шесть карточек персонажей и шесть карточек с предметами.

На каждой карточке изображается тот человек, предмет или место, которое она символизирует. Кроме того, каждая карточка подписана для удобства игроков. Поскольку все тексты сделаны на английском языке, ниже я дам перевод подписей всех карточек, чтобы вам проще было ориентироваться в описании (все названия в тексте будут даваться в переведенном варианте).



Помещения

Conservatory — оранжерея.
Lounge — гостиная.
Dining Room — столовая.
Billiard Room — биллиардная.
Library — библиотека.
Kitchen — кухня.
Study — кабинет.
Hall — холл.
Ball Room — бальный зал.



Персонажи

Ms. Scarlet — мисс Скарлет.
Col. Mustard — полковник Мустард.
Mrs. White — миссис Уайт.
Mr. Green — мистер Грин.
Mrs. Peacock — миссис Пикок.
Prof. Plum — профессор Плюм.

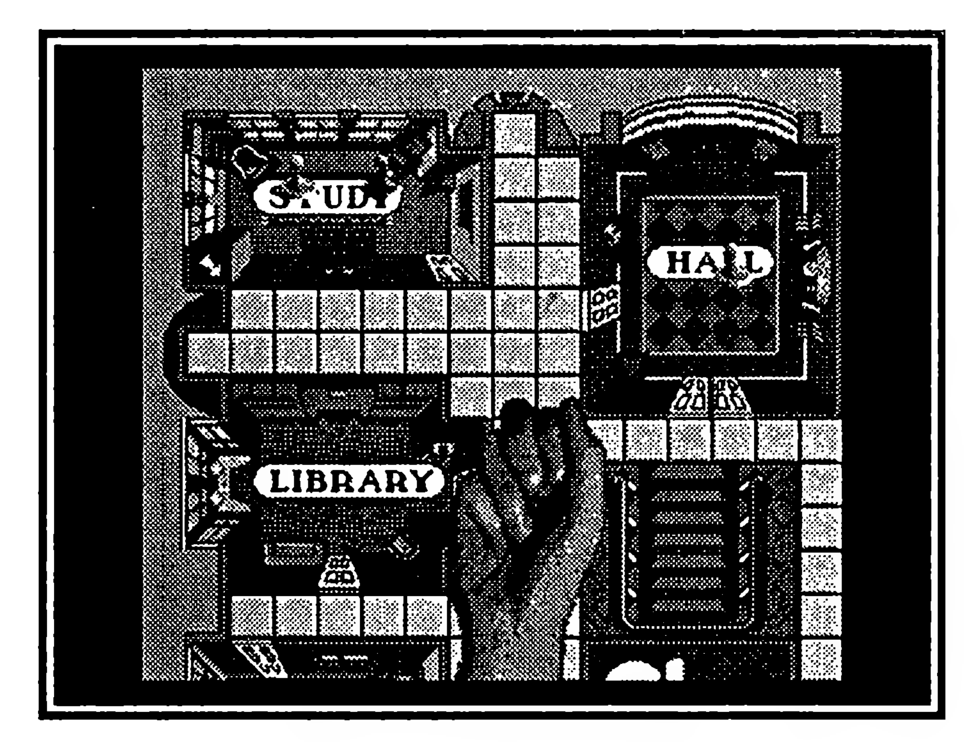
Предметы

Wrench — разводной ключ (в дальнейшем просто ключ).
Knife — нож.
Candlestick — подсвечник.
Revolver — револьвер.
Lead Pipe — свинцовая труба (в дальнейшем просто труба).
Rope — веревка.

После начала игры три карточки (по одной из каждой категории) удаляются из игры, а оставшиеся восемнадцать распределяются между всеми участниками игры слу-



чайным образом. Удаленные карточки определяют место преступления (карточка помещения), убийцу (карточка персонажа) и орудие преступления (карточка предмета). Конечная цель игры — методом исключения определить отсутствующие «преступные» карточки.

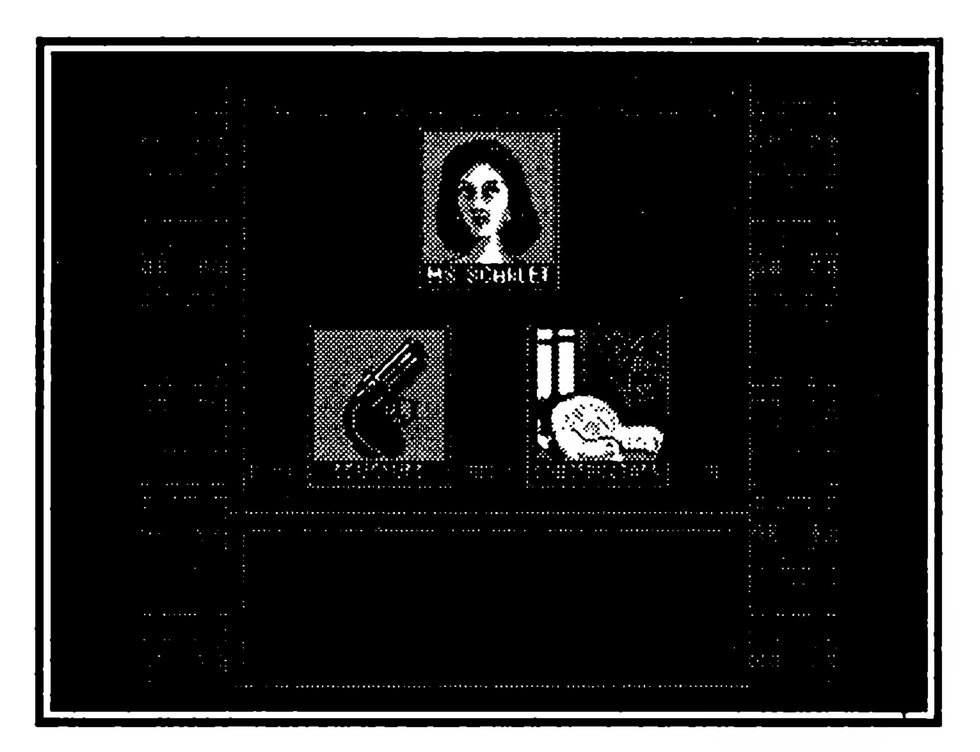


Как я уже отметил выше, никакого главного меню в игре нет. После запуска игры вы сразу переходите к выбору уровня сложности. Всего есть пять уровней сложности от «любителя» (amateur — самый легкий) до «детектива» (Detective — самый сложный). Три промежуточных уровня являются чем-то средним. Уровень сложности оказывает влияние не на интеллект компьютерных соперников (во всяком случае, на их интеллект он влияет незначительно), а на вероятность получения «прямых» улик. О том, что это такое, я подробно расскажу ниже, а пока продолжу пояснение того, как начать игру.

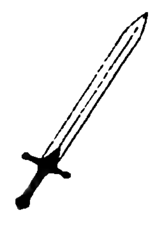
Итак, выбрав уровень сложности, вы должны указать количество игроков. В игре должно участвовать от трех до шести персонажей, но любое их количество может заменить компьютер. То есть, даже если вы собрались поиграть в полном одиночестве, это будет вполне реально и осуществимо. Компьютер может заменить даже всех участников, и тогда игра пойдет в демонстрационном режиме.

После выбора количества участников нужно определить, кто из них кто. Переместите курсор на портрет того персонажа, который, по вашему мнению, должен принимать участие в игре, и нажмите кнопку «А». Теперь нужно определить, кто будет управлять этим персонажем: человек (Human) или компьютер (Computer). Выбирайте нужный вариант и подтвердите свое решение, выбрав строку «Next Player» (переход к следующему игроку). Если вы вдруг передумали или просто неправильно что-то определили, то выбирайте слово «Backup» (откат), и вернетесь к выбору портрета.

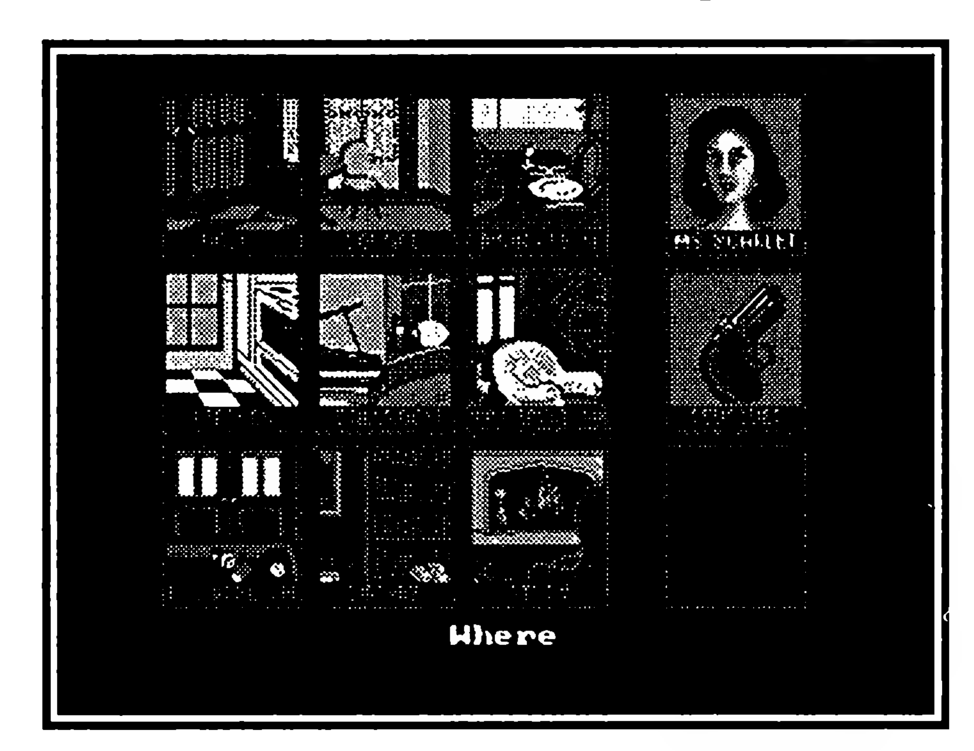
Таким образом, вы должны определить столько участников игры, сколько назначили. Само собой, что если вы выбрали шесть участников, то придется задействовать всех персонажей в той или иной комбинации человек/компьютер.



Подобрав состав участников игры, выберите строку «Start Game» для начала игры. В этот момент компьютер откладывает три «преступные» карточки, а оставшиеся восемнадцать поровну распределяет между игроками. Имейте в виду, что если в игре принимают участие четыре или пять игроков (неважно, людей или компьютерных персонажей), то поровну разделить карточки будет невозможно. В результате, если игроков четверо, то двое из них получают по пять карточек, а двое по четыре. Если же игроков пять, то трое из них получат по четыре карточки, а



двое по три. Если хотите избежать подобной несправедливости, играйте втроем или вшестером (при этом карточки делятся на всех поровну).



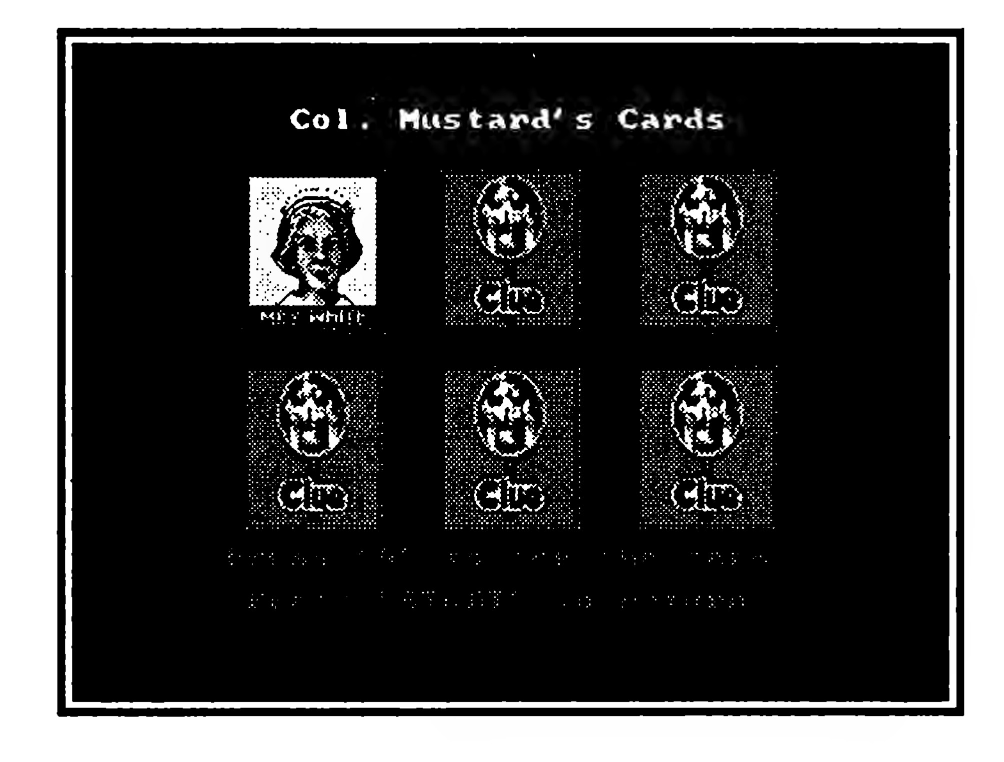
Теперь любой игрок-человек может посмотреть карточки, которые ему достались. Выберите портрет своего персонажа и нажмите кнопку «А». Перед вами появятся ваши карточки, перевернутые рубашкой вверх. Это сделано для того, чтобы другие игроки-люди не могли их увидеть. Попросите посторонних отвернуться и спокойно выясните, какая информация вам доступна. В ходе игры вы также можете посмотреть свои карточки на тех же условиях.

Для возврата к таблице персонажей нажмите кнопку «Start». Если больше никто не хочет посмотреть свой набор, нажмите «Start» еще раз, и перейдете непосредственно к игре.

Игроки ходят по очереди. Очередность определяется не случаем, а положением портретов персонажей в таблице их выбора. Сначала ходят персонажи верхнего ряда, по порядку, слева направо. Потом персонажи нижнего ряда, так же, слева направо. Как следствие, чем выше и левее в этой таблице будет расположен портрет вашего персонажа, тем раньше до вас дойдет очередь ходить. Хотя очередность не имеет решающего значения на то, кто раскроет преступление — гораздо важнее удача и собственные мозги.

Первое, что вы увидите, когда до вас дойдет очередь ходить, будет меню, состоящее из нескольких пунктов.

Roll — бросок кубика. Выбрав этот пункт, вы увидите кулак, в котором зажат игровой кубик. Нажмите и удерживайте кнопку «А», и рука будет трясти кубик. Когда вы отпустите кнопку, кубик выскочит, прокатится по полю и покажет некий результат (этот результат абсолютно не зависит от того, как долго вы будете трясти кубик). Именно на такое количество клеток вы можете сходить по горизонтали или вертикали (ходы по диагонали невозможны). Ходить можно только по желтым клеткам. При этом ваш путь отмечается темно-красными точками. До тех пор, пока у вас в запасе есть ходы, вы можете вернуться по собственным следам и пойти другим путем. У каждой комнаты есть двери — подойдя к одной из них и войдя внутрь, вы попадете в эту комнату (если у вас еще оставались ходы, они пропадут). После входа в комнату вы должны будете провести опрос свидетеля, но о том, как это делается, я подробно расскажу ниже. А сейчас продолжим разбирать меню.



Interrogation — предположение. Выбрав этот пункт, вы должны будете сделать пред-



положение о том, кто, где и чем совершил убийство. Вам покажут предполагаемую вами картину и если она будет ошибочной хотя бы в одном пункте, то в конце появится свидетель, который скажет, что такой ситуации возникнуть не могло. Если же не найдется никого, кто мог бы подтвердить алиби того, кого вы обвинили, то это практически 100% доказательство вины — можете спокойно выдвигать обвинение и завершать игру. Обычно предположением пользуются для того, чтобы проверить возможную версию событий, но когда твердой уверенности еще нет.



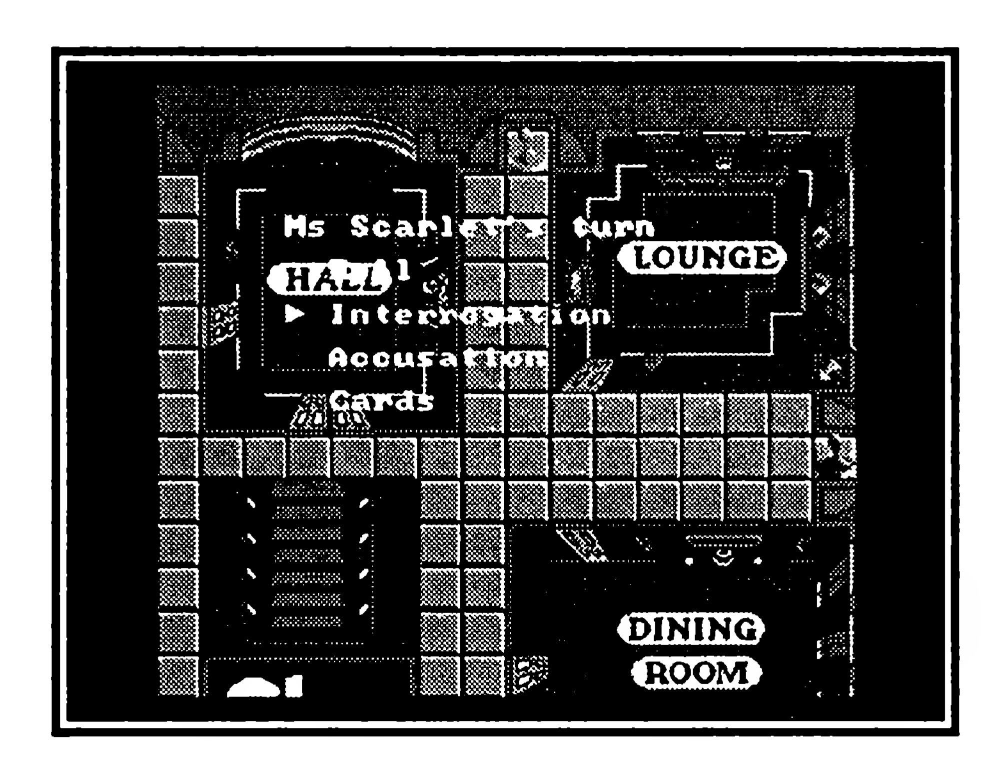
Accusation — обвинение. Это то же самое, что предположение, с той лишь разницей, что если вы ошибетесь, сделав предположение, то ничего не произойдет. Если же вы ошибетесь, обвинив кого-то (неважно, в чем вы ошибетесь — в месте, в орудии или в исполнителе), то для вас игра завершится, и вы сможете лишь со стороны наблюдать за действиями других игроков. Зато если обвинение будет полностью правильным и справедливым, то игра завершится для всех — вашей победой.

Cards — карточки. Используя этот пункт, вы можете еще раз просмотреть свои карточки. Не забудьте попросить других участников-людей (если вы играете не один) отвернуться на это время, поскольку никто не должен знать, какие карточки находятся у других игроков.

Помимо перечисленных выше пунктов, в вашем меню могут появиться еще несколько. Чтобы потом не отвлекаться на них отдельно, я опишу их сразу.

Take Secret Passage to ... (перейти в другое помещение, используя потайной ход). Такой пункт появляется только тогда, когда вы находитесь в одной из четырех угловых комнат дома. Эти комнаты попарно соединяются потайными ходами: кабинет с кухней и гостиная с оранжереей. Используя потайной ход, вы можете оказаться в другой комнате, не выходя в коридор и не бросая кубик. Таким образом, можно быстро добираться из одной части дома в другую.

Suggestion — опрос свидетеля. Этот пункт тоже появляется только в комнате, но по другой причине. Дело в том, что когда вы формулируете вопрос и указываете подозреваемого, то его фишка переносится в ту комнату, где находится и ваша фишка (это справедливо и в вашем случае — если кто-то где-то обвинит вас, вы сразу перенесетесь в ту комнату, где вас обвинили). Так вот, тот игрок, фишка которого была перенесена в другое место по независящим от него причинам, получает возможность провести опрос свидетеля, не покидая комнаты.



End Turn — конец хода. С этим пунктом все и так понятно. Выполняя каждый свой



ход, вы можете сделать только одно действие: сделать ход, бросив кубик; опросить свидетеля, зайдя в комнату; опросить его, если вас вызвали в другое место (Suggestion); или сделать предположение. После этого в вашем меню остается всего три пункта, которые позволяют вам просмотреть свои карточки, выдвинуть обвинения или передать ход следующему игроку. Передать ход, находясь в коридоре, можно и досрочно, если нажать кнопку «Start» и подтвердить свое желание.



С пунктами меню вам все должно быть более менее ясно, так что теперь стоит пояснить вам, как вы будете добывать информацию. Вся информация поступает к вам из одного источника — от свидетелей. Чтобы опросить свидетеля, нужно войти в комнату. При этом есть два важных правила, которые следует помнить. Во-первых, вы можете опросить свидетеля только после входа в комнату. То есть, если вы находитесь в комнате, когда до вас доходит черед ходить, и в эту комнату вы вошли самостоятельно во время прошлого своего хода, а не были вызваны, то вы не имеете возможности опросить свидетеля. Вы должны выйти из этой комнаты и войти в другую (или остаться в коридоре, но тогда вы тоже не сможете провести допрос). Отсюда вытекает второе правило — вы не можете войти в ту же комнату, которую покинули в этот ход. То есть нельзя выбросить на кубике двойку, выйти из комнаты и сразу войти назад, чтобы провести допрос. В связи с этим особой популярностью пользуются комнаты с потайными ходами, потому что между ними можно перемещаться не бросая кубик. Как следствие, вы каждый ход получаете информацию. Кстати, чтобы выйти из комнаты, вы должны бросить кубик, а потом нажимать кнопку нужного направления, чтобы подойти к двери. Следующее нажатие выведет вас в коридор.

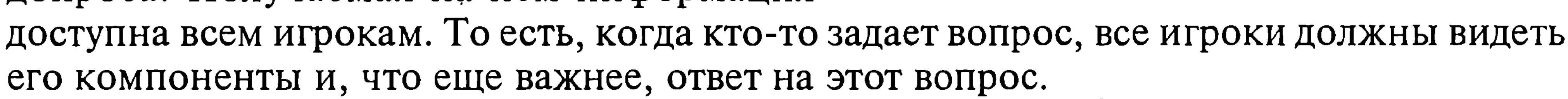
Теперь, наконец, самое важное. Как именно вы получаете информацию и как ее использовать. Начну со второго пункта — как использовать информацию. В начале игры вы имеете некоторое количество карточек, так же как и все остальные игроки. При этом каждый из вас знает только свои карточки. Каждая карточка, которая находится на руках у одного из игроков (или, иначе говоря, «в игре»), обеспечивает алиби тому человеку, предмету или помещению, которое на ней изображено. Например, если у вас на руках есть карточка «холл», то вы можете быть уверены, что убийство произошло не в холле (но остальные игроки этого не знают). Ведь на руках у игроков не все карточки — три из них отсутствуют (находятся «вне игры»). Тот, кто первый правильно определит отсутствующие карточки, побеждает. Поскольку, даже при игре втроем вам точно известно лишь шесть карточек, еще двенадцать вы должны исключить, используя логику и доступную вам информацию, получаемую вами и другими игроками.

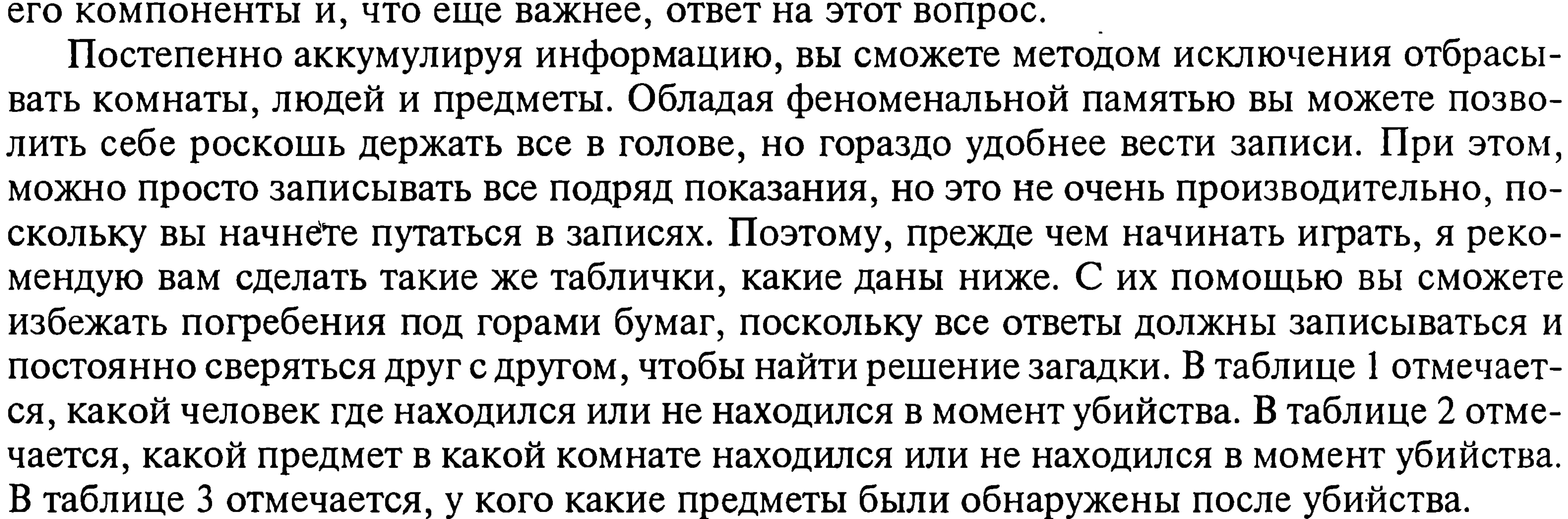
Теперь о том, как получать информацию. Входя в комнату, вы попадаете на экран составления версии. Комната, в которой вы находитесь, автоматически указывается, как возможное место преступления, и вам остается предположить, кто его совершил и чем (указать «компоненты» вопроса). Выбирайте портрет подозреваемого и изображе-





ния предмета (при этом нужно руководствоваться хоть какой-то логикой, а не перебирать всех подряд). После этого будет показана предлагаемая вам комбинация: кто, чем и где. Нажмите кнопку «А», чтобы задать вопрос в таком варианте, или кнопку «В», чтобы вернуться к началу составления вопроса и что-то изменить. После того как вы зададите вопрос, вы получите некоторую информацию, которая будет иметь непосредственное отношение к одному из компонентов вашего вопроса.





Еще один важный момент, касающийся допроса. Получаемая на нем информация доступна всем игрокам. То есть, когда кто-то задает вопрос, все игроки должны видеть его компоненты и, что еще важнее, ответ на этот вопрос.

Постепенно аккумулируя информацию, вы сможете методом исключения отбрасывать комнаты, людей и предметы. Обладая феноменальной памятью вы можете позволить себе роскошь держать все в голове, но гораздо удобнее вести записи. При этом, можно просто записывать все подряд показания, но это не очень производительно, поскольку вы начнёте путаться в записях. Поэтому, прежде чем начинать играть, я рекомендую вам сделать такие же таблички, какие даны ниже. С их помощью вы сможете избежать погребения под горами бумаг, поскольку все ответы должны записываться и постоянно сверяться друг с другом, чтобы найти решение загадки. В таблице 1 отмечается, какой человек где находился или не находился в момент убийства. В таблице 2 отмечается, какой предмет в какой комнате находился или не находился в момент убийства. В таблице 3 отмечается, у кого какие предметы были обнаружены после убийства.

Но помните, что наличие предмета у человека не делает его автоматически убийцей, а отсутствие таковых у него не снимает подозрений. Дело в том, что возможны два варианта убийства — когда орудие убийства просто лежало в комнате и было взято в последний момент или же оно могло быть уже у преступника. Таким образом, вы должны определить комнату, в которой находился человек, и при этом в этой же комнате или у этого человека было оружие. Дам одну подсказку — таких комбинаций в игре всегда три, но только одна из них указывает истинного преступника, у двух других есть алиби.

Отметки в таблице делаются следующим образом. Прежде всего, в самом начале игры проверьте полученные вами карточки и отметьте в таблице алиби для всего, что есть на этих карточках. Например, в начале игры вы получили такие карточки: полковник Мустард, мистер Грин, нож, подсвечник, труба и бильярдная. То есть вы точно знаете, что убил не Мустард и не Грин, убили не ножом, не подсвечником и не трубой, и убийство произошло не в бильярдной. Во всех соответствующих строч-





ках и столбцах таблиц вы выставляете значок, символизирующий абсолютное алиби (я, например, ставлю при этом букву «А» — алиби).



Далее, по ходу игры вы будете выдвигать разные версии. Игра будет отвечать на ваши версии, постепенно делясь информацией. Например, вы заходите в гостиную и выдвигаете версию: Скарлет, веревка, гостиная. Программа реагирует сообщением «Ms Scarlet did NOT have the Rope» (мисс Скарлет не имеет веревки). Это значит, что на момент вашего следствия у мисс Скарлет веревка отсутствует. Но это не дает ей полного алиби, поскольку она могла использовать что-то другое или подобрать веревку непосредственно перед убийством. Тем не менее, есть смысл отметить этот факт в таблице 3, на пересечении Скарлет/веревка. Чтобы не забыть, что это не алиби, ставьте там, например, прочерк.

Далее, в ответ на ту же версию вы могли получить другой вариант ответа. Например, «Ms Scarlet was NOT in the Lounge» (мисс Скарлет не было в гостиной). Это отмечается в первой таблице, но отмечается буквой «А», поскольку не находясь в момент убийства в гостиной, мисс Скарлет не могла его там совершить. То есть, если программа в ответ на чью-то версию сообщает, что такой-то человек отсутствовал в комнате, это дает этому человеку твердое алиби... но только в отношении этой комнаты.

Еще вариант. Реагируя все на ту же версию, программа могла выдать такой ответ: «The Rope was in the Lounge» (веревка была в гостиной). Это «прямая» улика. Программа непосредственно указывает, что данный предмет находился в данной комнате. Можете смело ставить всем остальным предметам алиби по отношению к этой комнате, поскольку в одном помещении может быть только один предмет (независимо, на руках у человека или просто так). Кроме того, вы можете выставить алиби для самой веревки, поскольку, находясь в гостиной, она больше нигде не могла быть. Наконец, вы можете отметить прочерком отсутствие веревки на руках у кого-либо. Прочерк будет по той причине, что хотя веревка и не была у персонажа на руках, он все же мог совершить ею убийство... но только в гостиной. А из этого следует, что нужно постараться определить, кто присутствовал в гостиной в момент убийства. Если вам удастся это сделать, у вас будет готовая версия обвинения — тот, кто находился в гостиной, мог использовать веревку для убийства. Но не спешите обвинять этого человека — есть несколько комнат, где одновременно находится человек и оружие. Только одна из них была истинным местом убийства.

Еще один вариант ответа — «Ms Scarlet was in the Lounge». Это тоже прямая улика, означающая, что мисс Скарлет находилась в момент убийства в гостиной. Это автоматически дает алиби для гостиной все остальным людям, а также дает самой мисс Скарлет алиби по отношению ко всем остальным комнатам. Зная, какой человек находился в комнате, нужно постараться выяснить, какое у него было оружие или какое оружие было в этой комнате.

Получив прямую улику, поставьте в соответствующем месте таблицы, например, крестик. И запишите этот ответ на отдельном листке. Постепенно собирая прямые ули-



ки и делая выводы из улик косвенных, вы сможете составить список того, кто где находился и где какое оружие было. А отсюда уже один шаг до обвинительного приговора.

Прямые улики на самом сложном уровне игры появляются очень редко. Зато на самом легком практически все версии завершаются получением прямых улик. Соответственно, на легком уровне игра длится всего несколько минут, в то время как на сложном уровне она может затянуться на несколько часов, особенно, если играет несколько реальных людей.

Наконец, есть еще несколько вариантов ответа на ваш вопрос, но получить их на сложном уровне практически невозможно (это удача, которая бывает раз на сотню игр). Программа может сообщить, что в запрашиваемой вами комнате вообще не было людей. Получив такой ответ, вы сразу ставите эту комнату вне подозрений — нет людей, нет убийства. Еще может оказаться, что в запрашиваемой комнате нет никакого оружия или у запрашиваемого человека нет оружия. Это меньшая удача, но тоже неплохо, поскольку всего одним ответом вы получаете много косвенных улик.

Вы можете комбинировать заполнение таблиц. То есть, даже если у кого-то из персонажей имеется твердое алиби, но в ответ на чью-то версию программа сообщит, что у этого человека нет такого-то оружия, это все равно можно отметить в таблице. Чем больше вы будете иметь самой разнообразной информации и всех людях, комнатах и оружии, тем больше у вас шансов первым раскрыть преступление (при условии, что вы справитесь с этим потоком информации, не запутаетесь в ней и сможете сделать правильные выводы). Впрочем, если вы не способны на такие действия, то эта игра не для вас.

Таблица 1: Кто, где находился

	Пикок	Мустард	Скарлет	Грин	Уайт	Плюм
Оранжерея						
Гостиная						
Холл						
Бильярдная						
Библиотека						
Бальный зал						
Кухня						
Кабинет						
Столовая						

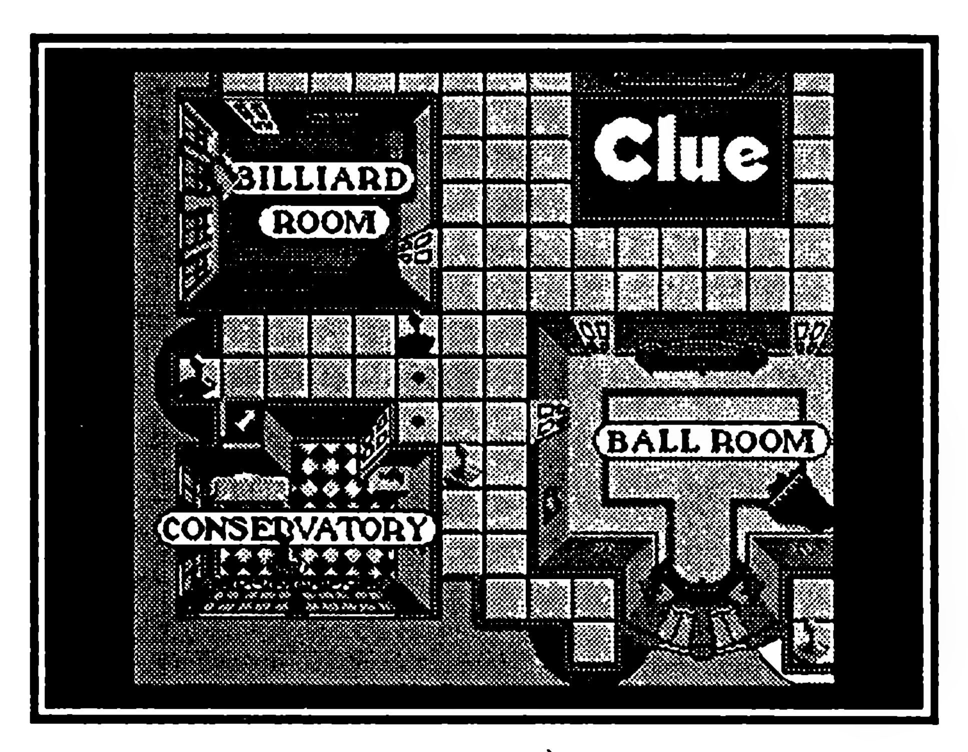
Таблица 2: Какой предмет, где находился

	Ключ	Револьвер	Труба	Подсвечник	Веревка	Нож
Оранжерея						
Гостиная						
Холл						
Бильярдная						
Библиотека						
Бальный зал						
Кухня						
Кабинет						
Столовая						

Таблица 3: Какой предмет, у кого находился.

	Пикок	Мустард	Скарлет	Грин	Уайт	Плюм
Ключ						
Револьвер						
Труба						
Подсвечник						
Веревка						
Нож						

Заключение



Игра, безусловно, очень интересная и своеобразная, хотя рекомендовать ее детям нет смысла. В принципе, ребенок 10-12 лет вполне может справиться с легким уровнем сложности, но надо, чтобы это ему еще и понравилось. Хотя в отличие от большинства обычных игр, эта очень сильно развивает логическое мышление, поскольку для победы думать приходится много. В основном же эта игра может предназначаться для подростков, любящих не только стрелять в играх во все, что движется, но еще и думать. А вообще она может оказаться весьма интересной для людей от 20 до 50 лет, если только удастся усадить их за игровую приставку.

Автор описания Сергей ПАВЛОВ

DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

ДАФФИ В ГОЛЛИВУДЕ

Sega ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★☆☆

Итак, бесстрашная утка по фамилии Даффи снова в игре. На сей раз этот бесстрашный селезень бросается на помощь безутешному усатому толстяку Сэму. Злостные бандиты похитили все золотые награды этого сверхпопулярного героя. Ну, а к кому еще можно обратиться за помощью в такой безысходной ситуации, как не к полностью чокнутой утке Даффи? Вот и Сэм так подумал и набрал номер телефона Даффи. Последний вообразил себя лучшим сыщиком всех времен и народов и без колебаний согласился распутать это темное дело.

Управление

A — стрельба
B — прыжок
C — бег
↓ + В сторону — ползти в заданном направлении.

Все уровни в этой игре заключаются в том, что Даффи должен за отведенное количество времени найти определенное количество связок динамита (обычно три-четыре).

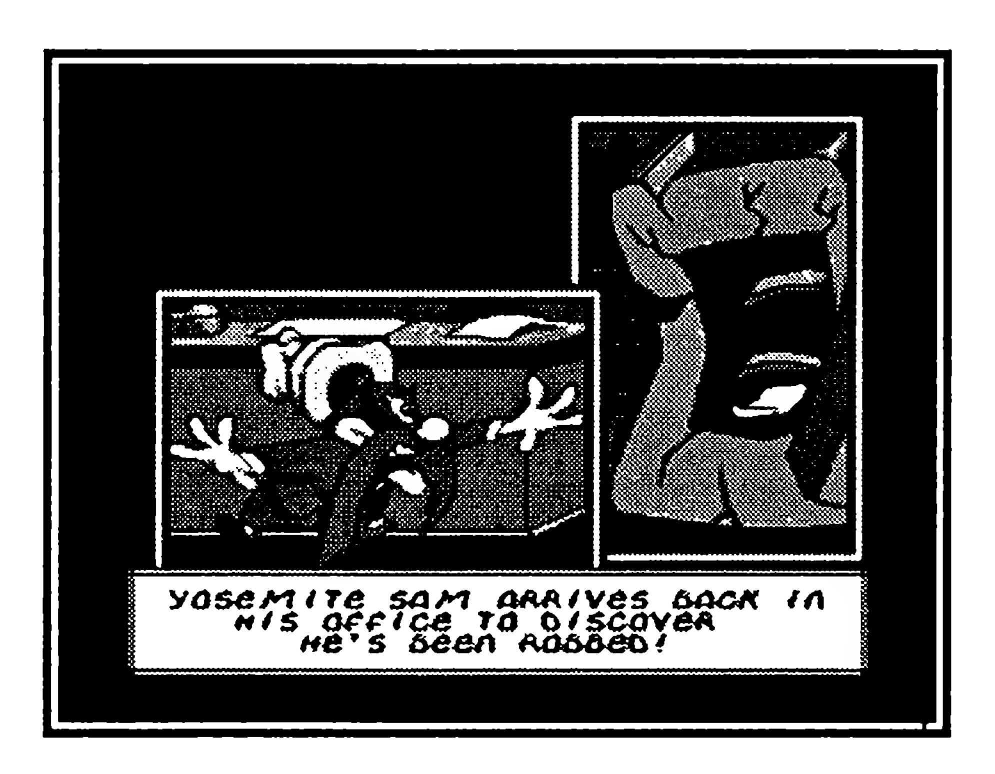
Прохождение

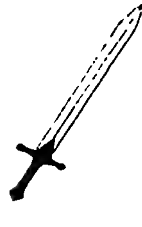
Первый уровень — Sculp Trouble

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

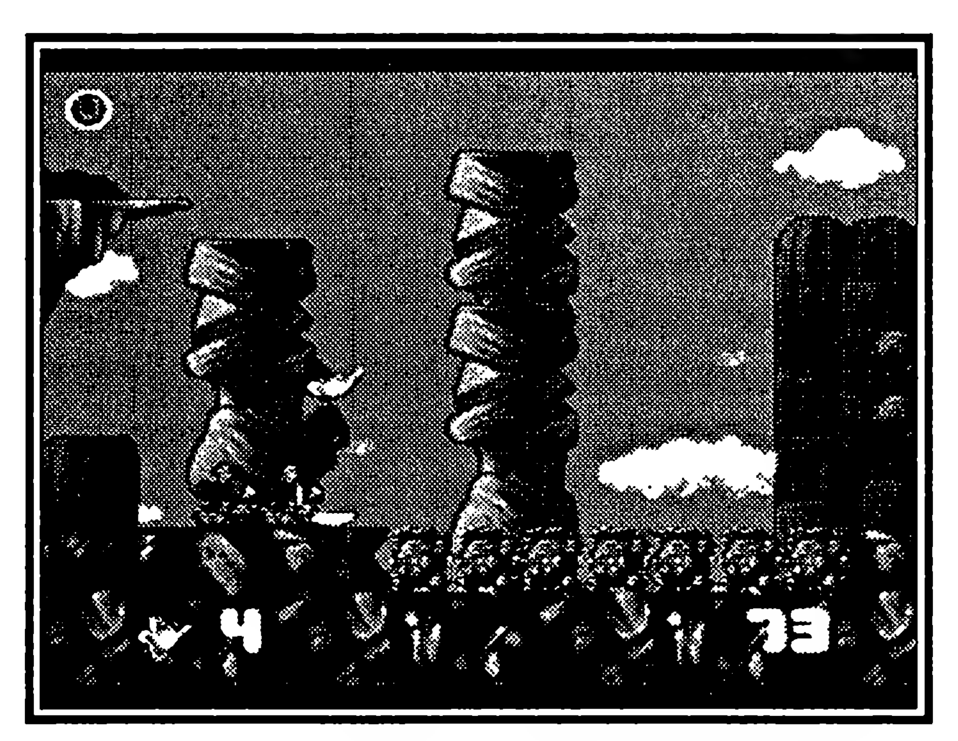
Зона первая

Вначале не спеша идем вперед и скатываемся с горочки. Ой, тут бандит, срочно расправляемся с негодяем с помощью жвачечно-пузырькового ружья. Теперь перепрыгиваем через яму и возле стены берем первую связку динамита. После этого нужно запрыгнуть на платформочку, находящуюся слева, сделать это легче всего с разбега. Тут убиваем еще одного бандита и запрыгиваем на выступ, с которого тут же прыгаем вправо и вверх. Здесь следует зацепиться за любезно натянутую кем-то веревку и по ней добраться до выступа, по которому ходит бандит. Помимо бандита, на этом выступе находится еще и вторая связка динамита. Далее запрыгните на платформочку и прокатитесь до очередного выступа, на котором вас поджидает толстый бандюга. Возьмите кристал (ну и жадная утка этот Даффи — о выгоде никогда не забывает). Теперь спокойно проходим через стену и берем последнюю, третью, связку динамита. Возвращайтесь тем же путем, что и пришли. После того, как веревка кончится,





спрыгивайте вправо, только на бегающий кактус не напоритесь. Перепрыгните канавку и убейте бандита. Первая зона уровня пройдена.

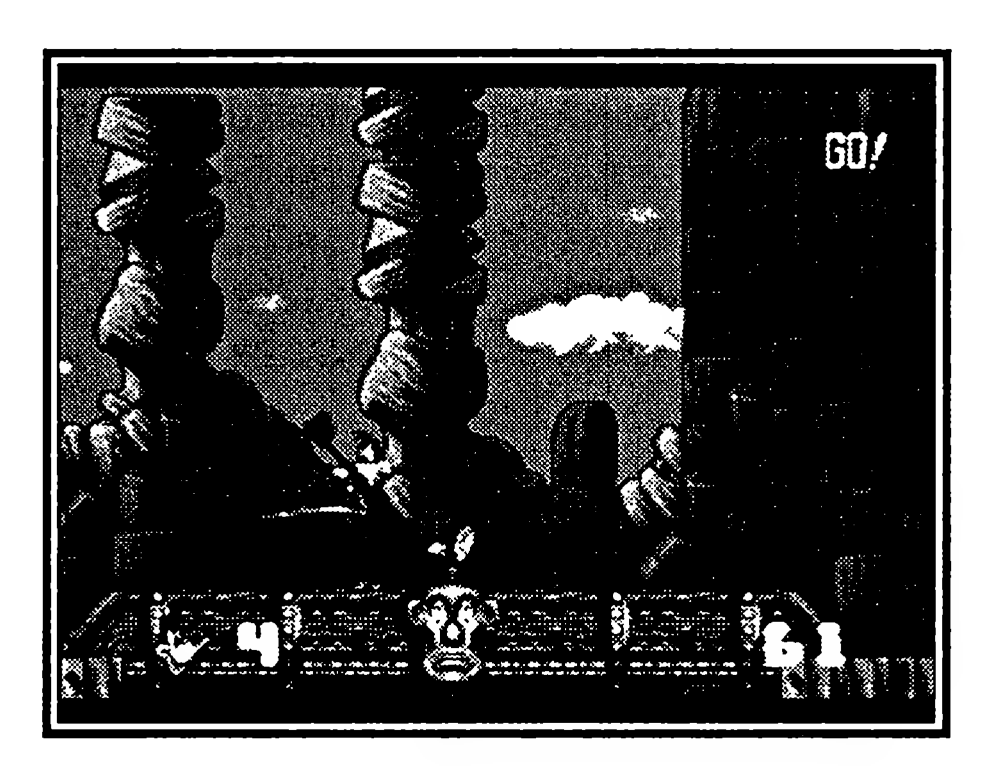


Зона вторая

Идем вперед, спрыгиваем с уступа и движемся налево. Внизу лежит первая связка динамита. Прыгаем на платформочку и переезжаем на ней через пропасть. Убиваем бандита и поднимаемся вверх. Слева от кактусов будет вторая связка динамита. Если хотите, можете взять волшебную палочку, которая обеспечит на некоторое время вам защиту. Прыгаем направо с той платформы, где находилась вторая связка динамита (или спрыгиваем с веревки направо), и спускаемся по откосу. Держитесь левее, так как откос ведет в пропасть. В небольшой пещерке, помимо бандита, будет находиться третья связка динамита. Перепрыгиваем через расщелину и с помощью пружин забираемся наверх. Вторая зона уровня пройдена.

Зона третья

Прыгаем в самый низ и берем первую связку динамита. (Там еще можно проползти вправо и взять волшебную палочку). Теперь запрыгиваем на уступ справа и подходим к правому его краю (там небольшой скат). Не нужно проверять что там внизу, ничего хорошего, вы просто попрощаетесь с жизнью. Следует стать справа от маленькой штуки с глазами и три раза нажать кнопку прыжка. После первого Даффи зацепится за висящую над этим местом хворостинку, после второго — за вторую такую же, а после третьего выпрыгнет на поверхность (прыгайте налево). Если вы замешкаетесь, то веточка упадет. Слева берем вторую связку динамита и идем направо. Дойдя до обрыва, перепрыгните его и, убив бандита, возьмите третью связку и спрыгните вниз. Возле левой стены нагнитесь и проползите за четвертой связкой динамита. Теперь идите до упора вправо, и пройдете первую часть уровня.



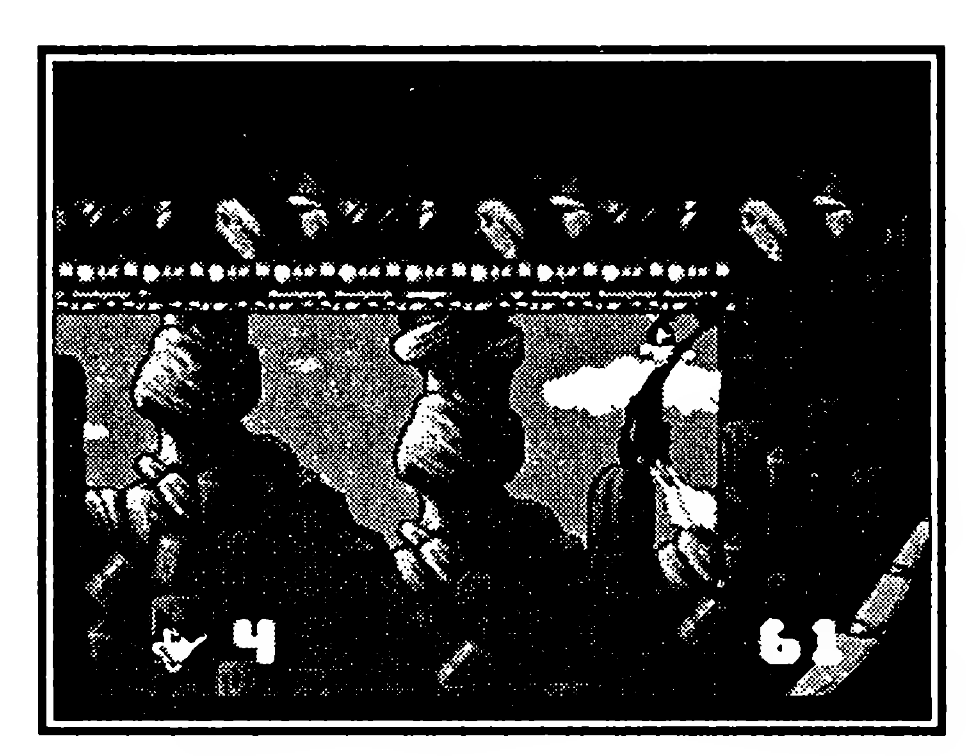
ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Зона первая

Вначале запрыгиваем наверх, проходим немного вперед и, убив бандита, прыгаем еще выше и выше, пока не увидите бегающий кактус (он будет слева), перепрыгните его и с разбега от самого края этой платформы прыгайте влево. Вы должны приземлиться на небольшой выступ, на котором находится первая связка динамита. Теперь вернитесь обратно, к кактусу, и запрыгните на одну платформу выше его. С нее — на соседнюю, и еще один прыжок влево. Вторая связка динамита спрятана за камнем, стоящим возле стены. Вернитесь назад, к лифтику, и, встав на него, спрыгните на первую платформу справа. Убейте бандита и поднимитесь по двум







ступенькам вверх. На верхней ступеньке нажмите кнопку бежать и вправо. И ничего, что Даффи немного погнет клюв, зато вы получите третью связку динамита. Снова вернитесь к лифтику. Поднимитесь на нем до самого верха и спрыгните налево. Почти сразу здесь будет лежать четвертая связка динамита. Далее прыгайте вправо и пройдите немного вперед. Первая зона пройдена.

Зона вторая

Падаем вниз и приземляемся прямо на первую связку динамита. После спрыгиваем вниз направо, потом вниз налево, потом опять вниз направо. Окажетесь на самом низу. Проползите под левой стеной, и найдете там связку динамита. Теперь бегите вправо и в самом правом углу, за тремя бочками, возьмите третью связку динамита. Запрыгните на бочки и пролезьте по веревке. В конце спрыгните с нее влево. Поднимитесь выше и прыгайте направо. Прямо по курсу, за кактусом, будет стоять четвертая связка динамита, а правее — переход в следующую сцену.

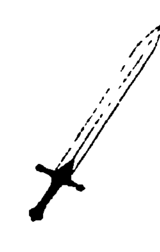
Зона третья

Первым делом идем вниз, затем падаем еще ниже и идем влево. За камнями будет лежать алмаз, удовлетворив алчность Даффи, опять спрыгиваем вниз и идем вправо. После небольшой стычки с бандитом снова падаем вниз. Идем налево мимо кактуса (он абсолютно безопасен) и за камнями берем первую связку динамита. Теперь поднимаемся вверх на три уровня (три платформочки) и, убив бандитскую мышь в шляпе, берем вторую связку динамита. Спускаемся с этой платформочки и идем влево. Поднимаемся вверх. Здесь нужно убить еще одного бандита, при этом не попадитесь на снующее туда-сюда перекати поле. С левого края платфомы, на которой рыскает это самое перекати-поле, лежит волшебная палочка. Взяв ее, тут же бегите вправо и прыгайте с конца платформы вправо. Если все идет как положено, то вы приземлитесь на небольшой выступ. На нем находится третья связка динамита. Теперь прыгайте обратно и поднимайтесь вверх с левой стороны. Убейте паука и возьмите последнюю связку динамита. Идите вправо и запрыгните на верхнюю платформу (там еще ходит бандит). Дойдите до правой стены. Вы прошли вторую часть.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

Зона первая

С разбега прыгните влево с края платформы. Взяв связку динамита, спрыгните вниз и возьмите вторую связку динамита. Теперь вернитесь на платформу, с которой начинали, и, пройдя вправо, прыгните и уцепитесь за крюк, затем за второй. Вися на втором крюке, зажмите кнопку бега и прыгните вправо. Возьмите волшебную палочку и двигайтесь вправо, до стены. Проползите немного в стену и возьмите третью связку динамита. Вернитесь немного назад и спрыгните вниз. Идите вправо и вниз, пока не дойдете до натянутого над кактусами каната. Проберитесь по нему до правой стены и спрыгните. Вы упадете прямо на последнюю связку динамита. Возвращаемся назад. Идем до конца влево, внизу будет выход.



Зона вторая

В начале идем вправо и пробираемся по канату. Спрыгиваем на платформочку и с нее прыгаем на ветку справа и с нее сразу же на вторую и на выступ (во время второго и третьего прыжка нажимайте в воздухе кнопку бега, иначе не допрыгнете). Взяв динамит, спрыгните вниз и идите влево по мосту, посередине которого находится вторая связка динамита. Продолжайте двигаться влево и в конце спрыгните вниз. Идем направо и падаем в первую же расщелину. Тут убейте мышь и возьмите волшебную палочку. Быстренько идем налево и пробегаем по кактусам. Запрыгните на ступеньку и проползите в стену. Вы получите штуку, благодаря которой по окончанию уровня получите кучу полезных вещей. Поднимаемся вверх, проходим по мостику и падаем в ту же расщелину. Теперь идите вправо, мимо всяких там кактусов и камней, пока не подойдете к обрыву. Спрыгните вниз и проползите под стеной. Там вас ожидает последняя связка динамита. Продолжайте двигаться вправо и у стены обнаружите переход в следующую зону.

Зона третья

Спрыгните с первой платформочки и прыгните вправо. Возьмите волшебную палочку и идите влево, почти до конца. Там запрыгните на пару платформочек вверх, где обнаружите первую связку динамита. Спуститесь немного вниз (но не до самого конца) и двигайтесь вправо. В конце большой платформы подпрыгните вверх, чтобы получить вторую связку динамита. Теперь с разбегу перепрыгните обрыв и двигайтесь вправо до конца. Спрыгнув на землю возле правой стены вы получите третью связку динамита (она спрятана за большим кактусом). После этого вернитесь назад, к левой стене, возле которой и находится выход.

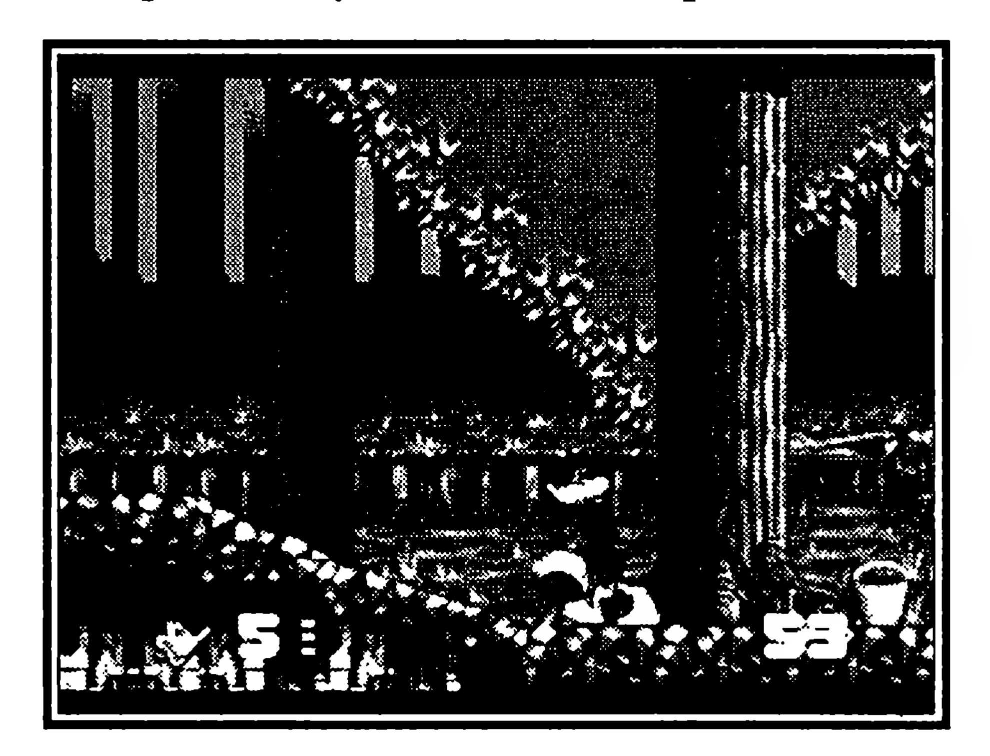
Второй уровень — Duxorsist

В этом уровне Даффи будет прогуливаться по кладбищу, опять-таки в поисках динамита (злостные и коварные бандиты даже кладбище умудрились заминировать). Ну и, конечно, как и на любом уважающем себя кладбище, здесь встречаются зомби, привидения и прочая подобная нечисть.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Зона первая

Насвистывая какой-нибудь мотивчик, по возможности веселый, чтобы совсем не пасть духом, когда увидите зомби-козла, идите вперед и спуститесь на лифтике вниз. Здесь убиваем пресловутого зомби и спускаемся на втором лифтике до самого низа. Тут нужно спуститься по небольшому откосу и проползти влево, где вы найдете первую связку динамита. Вылезьте обратно и встаньте на палку, под которой бегает какая-то зеленая штуковина. Подождите момента, когда она будет как можно дальше от вас, и нажмите вниз и прыжок. Даффи спрыгнет сквозь палку и повиснет на натянутом под ней канате, нажмите эту же комбинацию еще раз и наш герой благополучно опустится на кладбищенскую землю. Здесь убейте какого-то се-



лезня в плаще и возьмите вторую связку динамита. Теперь вернитесь тем же путем к лифтику (которого, правда, уже и след простыл). Запрыгните в проход справа, возьмите третью связку динамита и разберитесь с появившимся призраком. Идите дальше, все прямо и прямо. По дороге вам встретится скелет, вылезающий из гроба и бросающий в вас свою голову. Убить его невозможно, так что просто перепрыгните нахала. Пролезьте по канату и возьмите последнюю связку динамита. Теперь вернитесь назад, опять пройдите мимо скелета и заберитесь на ступеньку. Рядом вы увидите лифтик. Поднимитесь на нем и пройдите немного вправо.



Зона вторая

Идем вперед, цепляемся за веревку и уничтожаем зеленую кляксу и зомби-козла. Спускаемся по откосу и съезжаем на лифтике до самого низа. Здесь вы возьмете волшебную палочку и без проблем доберетесь до крайней левой стены. Где и найдете первую связку динамита. После этого поднимитесь на первом же встретившемся лифтике. И возьмите еще один динамит. Теперь убейте появившееся привидение и встаньте на необычный лифтик. Через несколько секунд он опустит вас вниз. Идите вправо, по тому же пути, что и пришли, только теперь, взойдя на лифтик, сойдите вправо при первом же предоставившемся случае. Здесь будет стена, которая откроет вам проход в следующую зону.

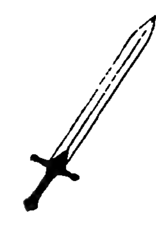
Зона третья

Идем вперед, не спешите подняться на встретившемся лифтике. Попробуйте пройти мимо него, сквозь стену. Там вы найдете несколько сюрпризов. Взяв все это добро, вернитесь назад и прокатитесь на лифтике. Поднявшись вверх, пройдите немного влево и поднимитесь еще на одном лифике, пройдите вправо. Убейте привидение и поднявшись на еще одном лифтике, уничтожьте зомби-козла. Пройдите по откосу и в самом его конце прыгните, чтобы перескочить через яму с зеленой жидкостью. Теперь будьте внимательны: когда перепрыгнете через яму, вы должны попасть в проем справа от лифитка, то есть, когда будете спускаться прыгните вправо. Или можете сразу, не используя лифтик, прыгнуть вправо (можно и просто пробежать). Иначе вы не попадете в этот проем. Возимьте в нем связку динамита и спрыгните влево. Теперь пройдите немного влево и спуститесь по веточкам. Продолжайте спуск, пока не окажетесь возле стены, которая выпустит вас на следующий уровень.(по дороге вы возьмьте вторую связку динамита).

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Зона первая

Пройдите вправо и, убив зомби-козла, проберитесь по канату. Спрыгните с правого его конца. Продите сквозь стену и возьмите связку динамита и несколько сюрпризов. Вернитесь и поднимитесь с помощью каната вверх. Пройдя вправо, помимо привидения и зомби, вы найдете связку динимита. Поднимитесь на лифтике. Перепрыгните скелета. Поднимаясь на очередном лифтике, жмите влево, и пройдете сквозь стену.



Возьмите здесь несколько сюрпризов и, вернувшись, поднимитесь-таки на этом лифтике. Пройдя вправо, вы повстречаете скелета и выход.

Зона вторая

Идем вперед, убиваем зомби, перепрыгиваем через хеллоуинскую тыкву и спускаемся на непрочном лифтике. Внизу нужно уложить еще одного зомби и спуститься на лифтике, расположенном возле левой стены. Спускаясь, подавите соблазн спрыгнуть направо и проедьте до низу. Слева возьмите связку динамита и запрыгните на правый выступ. Здесь возьмите еще одну связку динамита. Идите вперед, убейте привидение и поднимитесь на лифтике.

Зона третья

Вначале спускаемся по откосу. При этом вас вынесет прямо на неустойчивый мостик, с которого нужно тут же прыгнуть на соседний и на выступ. Дальше спуститесь на лифтике, возьмите справа динамит и подползите под левую стену, чтобы взять вторую связку динамита. Теперь поднимитесь на лифтике, убейте зомби-козла, поднимитесь на втором лифтике и убейте еще одного зомби. Прыгните на небольшую платформочку, под которой находится динамит, и, нажав вниз + прыжок, повисните на натянутом под ней канате, тем самым вы возьмете третью связку динамита. Теперь поднимитесь и запрыгните направо. Здесь вас ждет скелет, которого нужно перепрыгнуть, и лифтик. Поднявшись, идите вперед, нейтрализуйте зомби, перепрыгните тыкву и убейте привидение, которое материализуется сразу за вышеназванным овощем. Выход — самая правая стена.

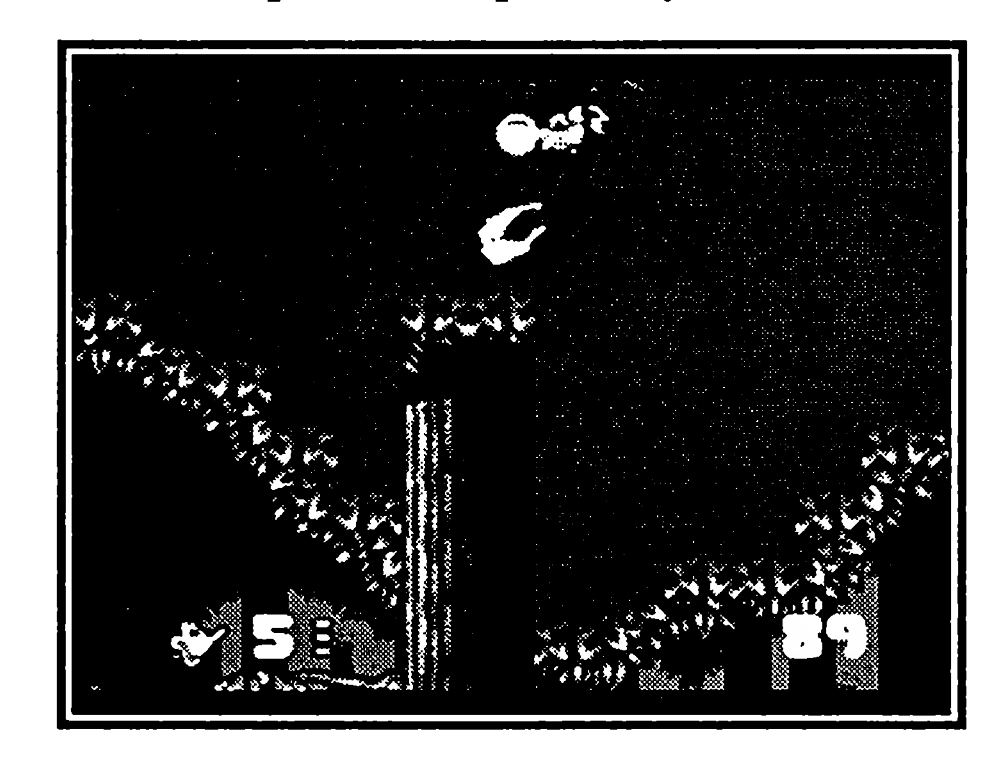
ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

Зона первая

Идите вперед, убейте зомби. Возьмите волшебную палочку и бегите вправо. Спрыгните с обрыва и пройдите влево. Здесь возьмите связку динамита и разберитесь с привидением. Теперь двигайтесь вправо, убейте зомби, прыгните на уступ, убейте привидение, запрыгните еще на один уступ и еще на один. Уничтожьте бандита и прыгайте влево. Перепрыгните через тыкву и возьмите еще одну связку динамита. Теперь вернитесь направо и перепрыгните проем.

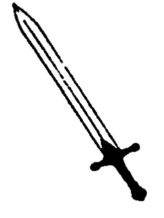
Зона вторая

Идите вправо, убейте привидение и спуститесь по откосу. Убейте еще одно привидение и продолжайте спуск. В конце спуска встаньте на правый лифтик и упадите вниз вместе с ним. Вы приземлитесь прямо на волшебную палочку. Взяв сей замечательный предмет, нажимайте кнопку бега и вперед, не обращая внимания ни на что. В конце коридора спуститесь на лифтике и идите вправо. Убейте привидение, проберитесь по канату, спрыгнув, уничтожьте злобного врага и возьмите связку динамита. Пройдите мимо трех мусорок, и, запрыгнув на уступ, вы обнаружите выход.



Зона третья

Идем вправо, перепрыгиваем канаву с разбега и убиваем призрака. Поднимитесь на





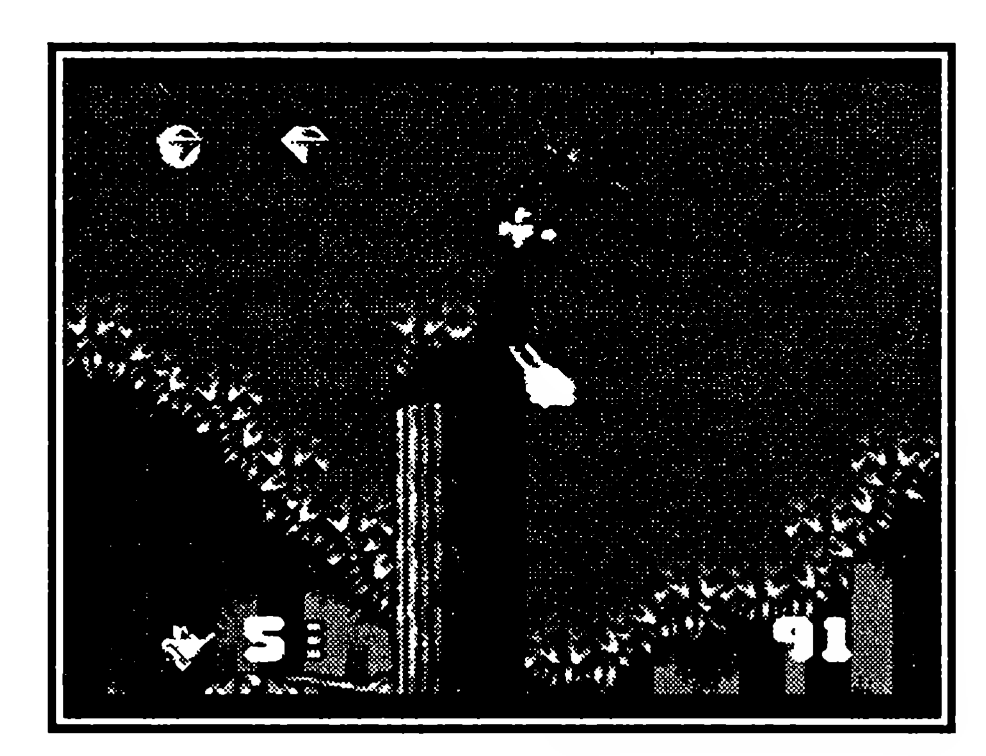
платформочку, с нее на следующую. Теперь отползите до упора влево, повернитесь вправо и запрыгните на платформу с врагом, стреляя в прыжке. Поднимитесь на лифтике. Здесь вы увидите много веток, за которые можно цепляться. Не спешите это делать: сначала убейте летающее вверху слева привидение. После этого забирайтесь наверх и возьмите связку динамита. Спуститесь на лифтике, идите вправо, затем еще спуститесь и идите налево, опять спуститесь и снова направо (голова еще не закружилась?). Теперь ваш путь лежит мимо зомби, прямо в логово первого босса.

Босс

Босс этого уровня — механическая утка — чрезвычайно прост в уничтожении. Чтобы с ним разобраться, нужно засадить энное количество патронов ему в ноги, в туловище и голову. Первым делом займитесь ногами, затем уж чем угодно.

Третий уровень — Robin Hood Daffy

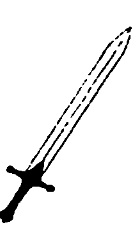
В этом уровне вам предстоят скитания по дремучему лесу в поисках все того же динамита.



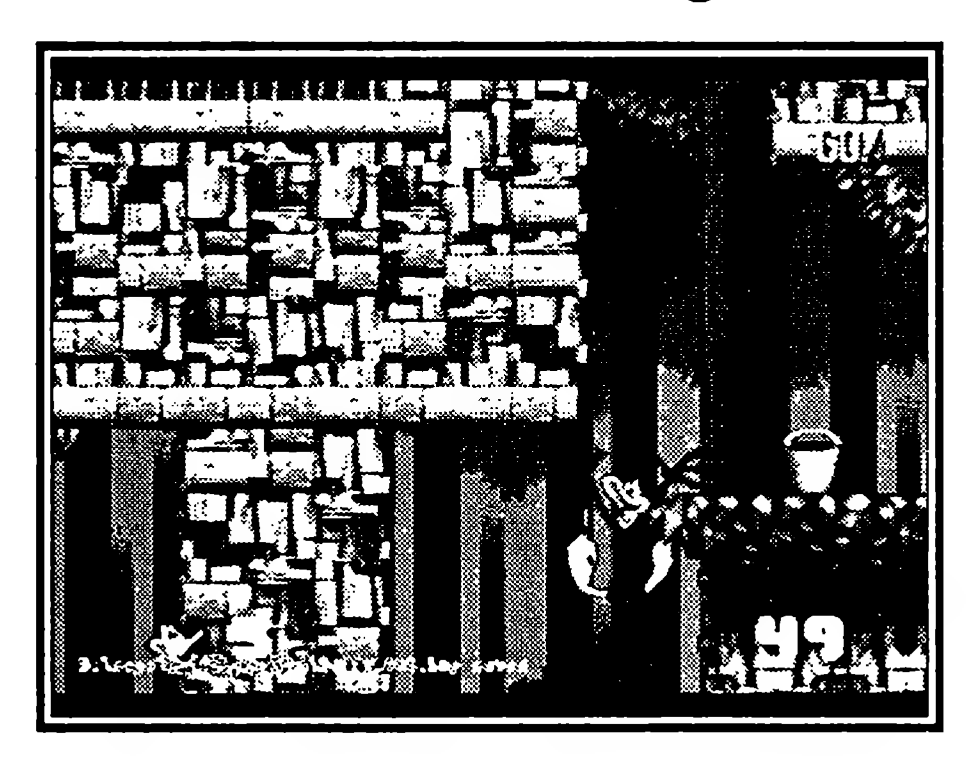
ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Зона первая

Итак, мы в лесу. В самом начале вы увидите горящее создание. Его нельзя убить, но можно перепрыгнуть, а проще всего — проползти под ним. Если же вы дотронетесь до огня, вам придется за десять секунд найти ведро с водой, а то ваш хвост сгорит, а жареная утка плохо расследует преступления. Значит, проползаете под первым огненным врагом и идете вправо. С откоса прямо на вас спустится что-то похожее на панду, будьте расторопны и не дайте медведю придавить вас. Теперь подпрыгните вверх. Вы увидите две штуки, за которые можно зацепиться. Повисните на правой, затем прыгните еще выше, зацепитесь за еще одно кольцо. Убейте прыгающего по соседним кольцам противника и заберитесь на выступ слева. Здесь находится первая (из пяти) связка динамита и ведро с водой (оно служит для того, чтобы, если вы все-таки задели огненного человека, было где остудить нижнюю часть спины... ну, хвост, в общем). Взяв динамит, повисните на самом правом верхнем кольце. Теперь зажмите кнопку бега и прыгните на правую стену. Пройдя сквозь нее, вы обретете вторую связку динамита. Однако не спешите покидать эту пещерку. Нагнитесь и проползите под правой стеной, чтобы получить два больших алмаза. Теперь возвращайтесь к кольцам, спрыгните вниз и перед откосом, по которому съезжала панда, спуститесь на лифтике вниз. Возьмите третью связку динамита и проползите под левой стеной. Спуститесь еще на одном лифтике, только аккуратно, а то он опустит вас прямо на шипы, так что не дожидайтесь конца этой поездки и спрыгните вправо. Далее перепрыгните второго огненного человека и возьмите динамит. Подойдя к правой стене, подпрыгните и поднимитесь вверх на ветке, в процессе подъема советую убить наглую свинью, которая стреляет по вам из лука. Настрогав свиных отбивных, возьмите последнюю связку динамита и возле правой стены аналогичным способом поднимитесь вверх. Идите направо, и увидите выход.



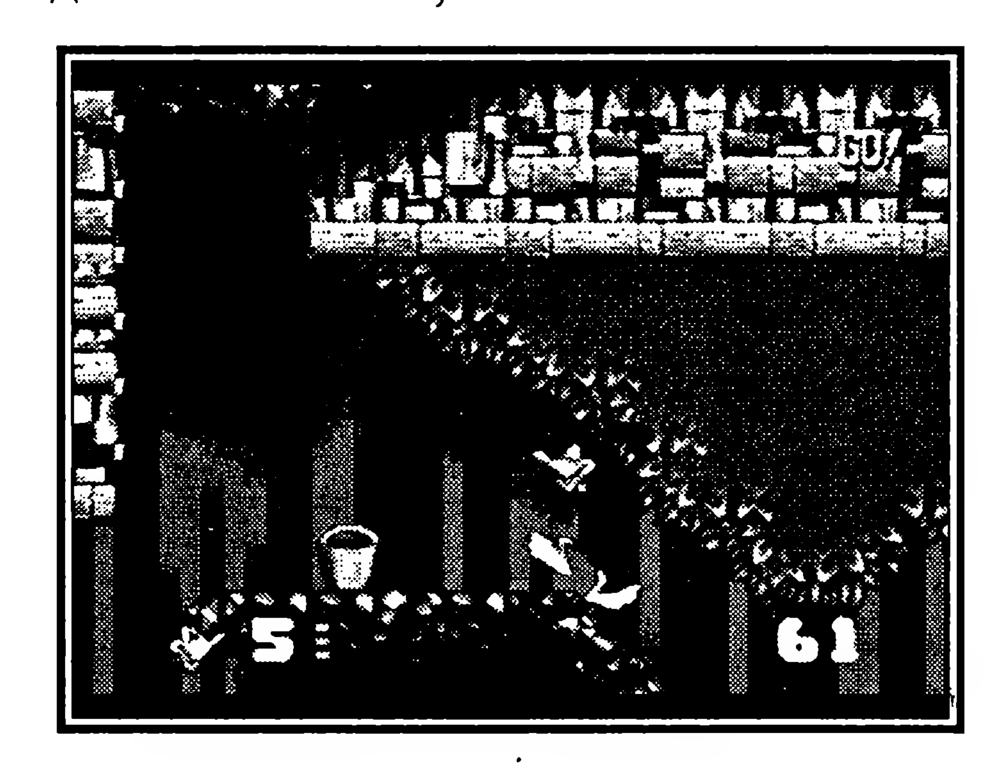
Зона вторая



Идем вперед, здесь вам ничего не остается, как пройти мимо горящего чудика. Припалив перья, подпрыгните вверх и проедьте немного на ветке. Здесь убейте бегающего врага, возьмите связку динамита и продолжайте идти вправо. На склоне убейте панду, запрыгните наверх и, убив поросенка, остудите пыл (или хвост) в ведре. Пригнитесь и посмотрите вниз, вы увидите прыгающего по кольцам противника. Прыгните так, чтобы не попасть на него, и уничтожьте нахала. Спрыгните вниз и, убив врага, возьмите справа два алмазика. Идите влево. Спрыгнув с уступа, убейте ползающую неподалеку змею и возьмите вторую связку динамита. продолжайте двигаться влево. Когда дойдете до очередной расщелины, спрыгните вниз. Вы попадете на лифтик, который, если ехать на нем до конца, опустит вас прямо на шипы. Слева будет горящий человек. Если получится, перепрыгните его, если нет — ничего страшного. Бегите влево, спуститесь на лифтике и пройдите сквозь стену налево. Взяв алмазик, вернитесь и возьмите третью связку динамита. Теперь убейте всех врагов и только после этого присядьте на ведро с водой. Пройдя чуть-чуть вправо, вы найдете выход.

Зона третья

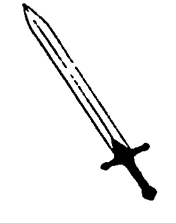
Вначале этой сцены на вас сразу же по откосу спустится панда, убейте медведя и поднимитесь по склону. Встаньте на листик над шипами и проедьте на нем, где-то посередине пути выстрелите и убейте поросенка с луком (чтобы он не успел выпустить по вам стрелу). Точно так же проедьте на следующем лифтике-листочке и убейте еще одного хряка и бегающего волка. Возле правой стены подпрыгните и уцепитесь за ветку, которая поднимет вас вверх. Наверху сразу же по прибытии на вас скатится панда, так что не зевайте. Подойдите к левой стене и проползите под ней, чтобы взять первую связку динамита, после этого вернитесь и запрыгните на откос, по которому как обычно будет катиться панда. Теперь встаньте на листик и сразу же с него прыгните на ветку в правом верхнем углу. Когда ветка опустится до того момента, как вы сможете взять связку динамита, прыгните с нее налево. Теперь по листикам поднимитесь вверх. Убейте поросенка, затем поднимитесь еще выше с помощью ветки и разберитесь с бегающим волком. После него вы найдете выход.



ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Зона первая

В начале возьмите волшебную палочку. Теперь встаньте на лифтик-листок. Перепрыгните горящего человека, встаньте на следующий листик и опять перепрыгните через второго горящего врага. Далее поднимитесь на ветке и спрыгните вправо. Убейте





рыцаря и возьмите первую связку динамита. идите влево, возьмите еще одну волшебную палочку и бегите влево. В конце поднимитесь вверх и найдете выход.



Зона вторая

Идите вперед, поднимитесь вверх с помощью двух листочков. Спрыгните направо и тут же убейте свинью с луком. Идем дальше и перепрыгиваем через огненного человека. Спрыгните на платформочку между двумя уступами и с нее запрыгните на правый уступ. Убейте поросенка и рыцаря. Возьмите связку динамита и вернитесь на платформочку. Спрыгните с нее влево и возьмите вторую связку динамита (здесь еще стоит ведро с водой — если вам все же не удалось перепрыгнуть огненного человека, воспользуйтесь). Идите направо и спрыгните чуть ниже. Двигайтесь по откосу и спуститесь на лифтике вниз. Разберитесь с пандой и возьмите последнюю связку динамита. Теперь вернитесь и поднимитесь направо. Здесь и находится выход.

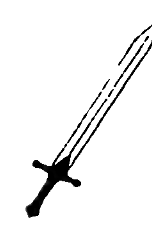
Зона третья

Пройдите вперед и поднимитесь с помощью ветки вверх. Теперь запрыгните на лифтик над вами. С разбегу перепрыгните яму с шипами и, убив злобного поросенка, возьмите первую связку динамита. Так же с разбега перепрыгните яму обратно. Теперь опять разбегитесь и прыгните вправо с конца утеса. Вы должны приземлиться на лифтик, с которого тут же прыгните вправо и возьмите две монетки, маленький алмазик и волшебную палочку. Спрыгните вниз и идите направо. Осторожно спрыгните с откоса, чтобы не попасть на огненного человека. Идите влево и съедьте на лифтике вниз. Спрыгните с него налево. Теперь идите налево до упора. Возле самой левой стены вы найдете вторую связку динамита, взяв ее, идите назад. Дойдя до первого уступа, на который нужно запрыгнуть, не торопитесь, а проползите под ним и возьмите последнюю связку динамита. Вернитесь к лифтику и проедьте на нем до самого низа. Здесь убейте красного лиса, и, пройдя вправо, вы пройдете уровень.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

Зона первая

Вначале идем впред. Убейте свиненка на утесе и запрыгните на этот самый утес. Теперь разбегитесь и прыгните налево. Вы должны уцепиться за ветку, которая поднимет вас к трем призам. Далее идите направо, перепрыгните огненного человека и проедьте немного на листике. Посреди переправы выстрелите и убейте поросенка. Не прыгайте в проем, а идите направо. Пройдите в стволе дерева и возьмите несколько призов и динамит. Теперь вернитесь и упадите в небольшой проем. И спуститесь на ветке вниз. Спрыгните направо и идите вперед, пока не дойдете до стены. Поднимитесь вверх. Убейте бегающего волка и спрыгните на один из трех листочков справа. Под каждым из них находится по призу, сами решайте, стоит ли за ними гнаться, так как под призами — шипы. В общем, справа от этих трех листиков находится последняя связка динамита и огненный человек вместе с поросенком. Взяв ее, вернитесь к лифтику и сойдите с него налево. Сразу к выходу.



Зона вторая

Идите налево, аккуратно спуститесь по откосу и остановитесь на самом краю (это произойдет автоматически, если вы не нажимаете влево). Пропрыгайте влево по трем листикам, которые будут опадать под вами. Спуститесь вниз и перепрыгните огненного человека. Теперь спрыгните во вторую встретившуюся яму. Проползите влево и возьмите там связку динамита. Вернитесь и, выбравшись из ямы, поднимитесь по склону. Снова упадите во встретившуюся яму. Теперь идите влево, убейте одного противника и возьмите связку динамита. Далее пройдите вправо, по дороге прихватив с собой связку динамита, и поднимитесь вверх на ветке. Идите налево, мимо красного ведра. Убив злобного поросенка, возьмите третью связку динамита. Идите до конца вправо, и найдете выход.

Зона третья

Идите вправо и перепрыгните проем. Поднимитесь по откосу, разберитесь с несколькими врагами и возьмите волшебную палочку. Поднимитесь на ветке вверх и встав на листик, проедьте на нем через шипы. Возле левой стены подпрыгните и, уцепившись за ветку, поднимитесь вверх. Убейте противника и возле правой стены возьмите связку динамита. Теперь спуститесь на лифтике вниз, пройдите немного вправо и упадите вниз. Идите влево и спуститесь в тот проем, который вы пропустили в самом начале. Когда вы будете спускаться на лифтике, справа и слева вам встретятся две свиньи, находящиеся в нишах справа и слева. Если вы не будете двигаться и просто спуститесь, то они по вам не попадут. Спустившись, убейте противника и возьмите связку динамита. Идите вперед и поднимитесь по откосу, с которого, как обычно, спустится панда.

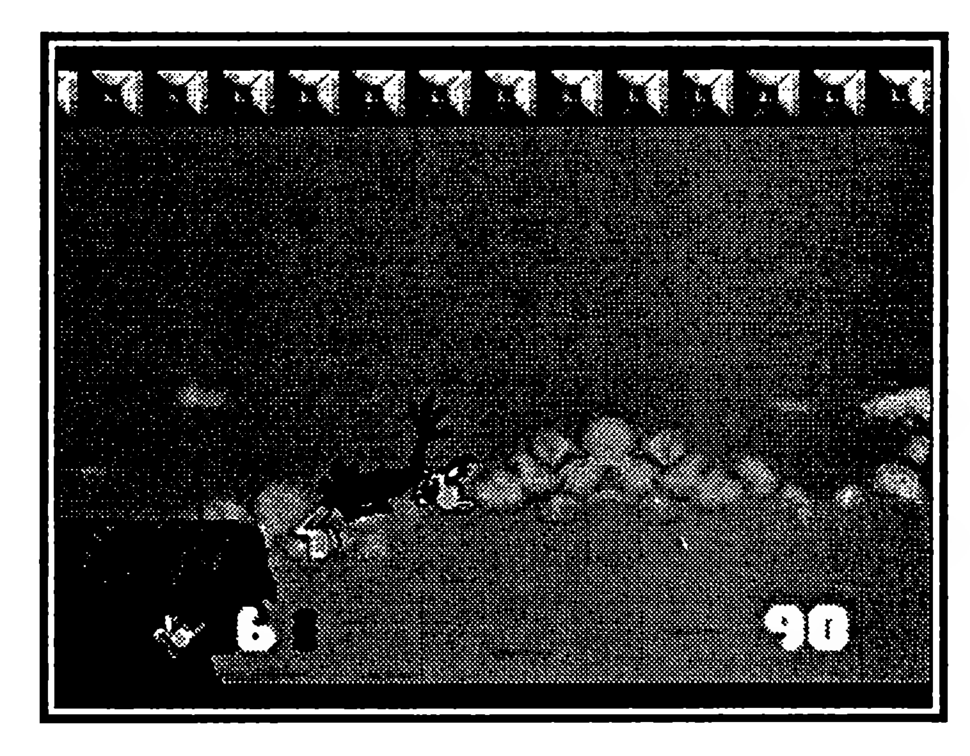
Четвертый уровень — Assault and Pappered

Вы посмотрите только, насколько покрутел Даффи: он, как заправский ниндзя, начал махать руками (то есть крыльями), а также разучил прыжок с переворотом и удар в прыжке. Однако, на мой взгляд, лучше бы он не выбрасывал свою пушку — хоть и пузырьковая, а все же радиус поражения больше.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

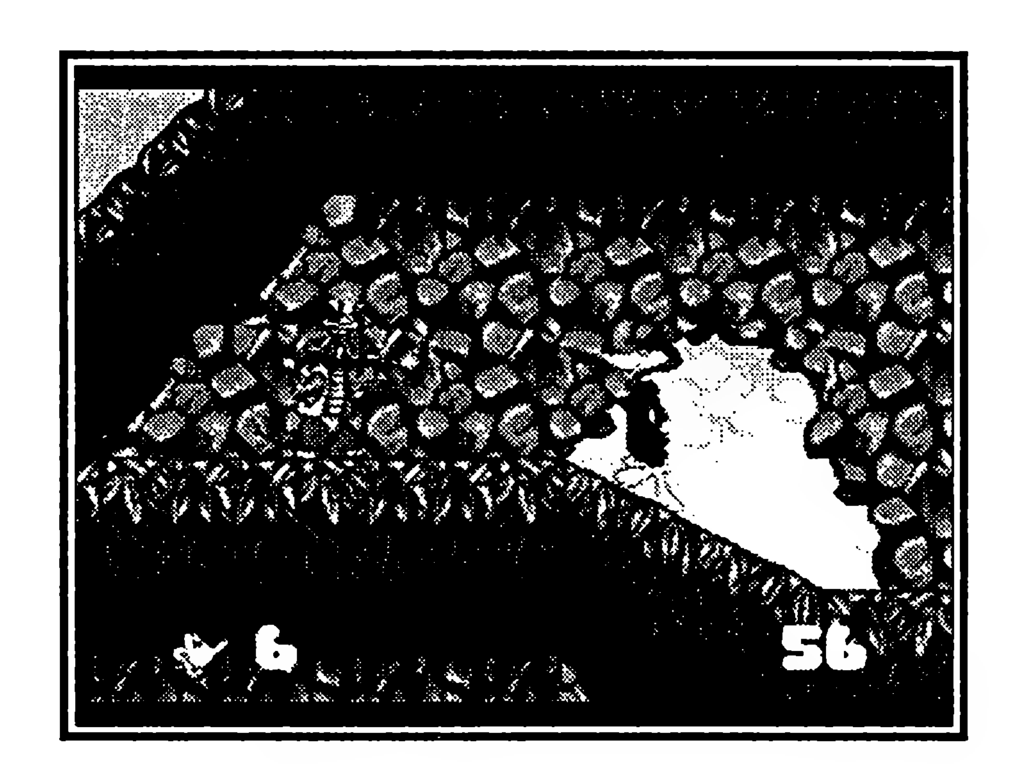
Зона первая

Пройдите немного вперед, запрыгните на правую платформу, а с нее — на левую. Пройдя по ней до самого конца, вы увидите куст, в котором лежит первая связка динамита. Взяв ее, пройдите вправо и спуститесь на нижнюю платформу. Продолжайте двигаться вправо и спрыгните еще на одну платформу вниз. Идите вправо, убейте дедка в прикольной китайской шляпе и возьмите связку динамита, лежащую на горе. С этого места подпрыгните вверх и убейте противника. Идите направо, когда увидите небольшое деревце, подпрыгните и в его кроне возьмите алмазик. Проберитесь по канату и, дойдя до правой стены, возьмите за статуей третью связку динамита. Пройдите влево и осторожно сойдите с края платформы, нажав в падении напра-





во. Идите направо и спрыгните вниз. Теперь движемся налево, убиваем врага и берем последнюю связку динамита. Идите вправо, пока не дойдете до перехода в следующую зону.

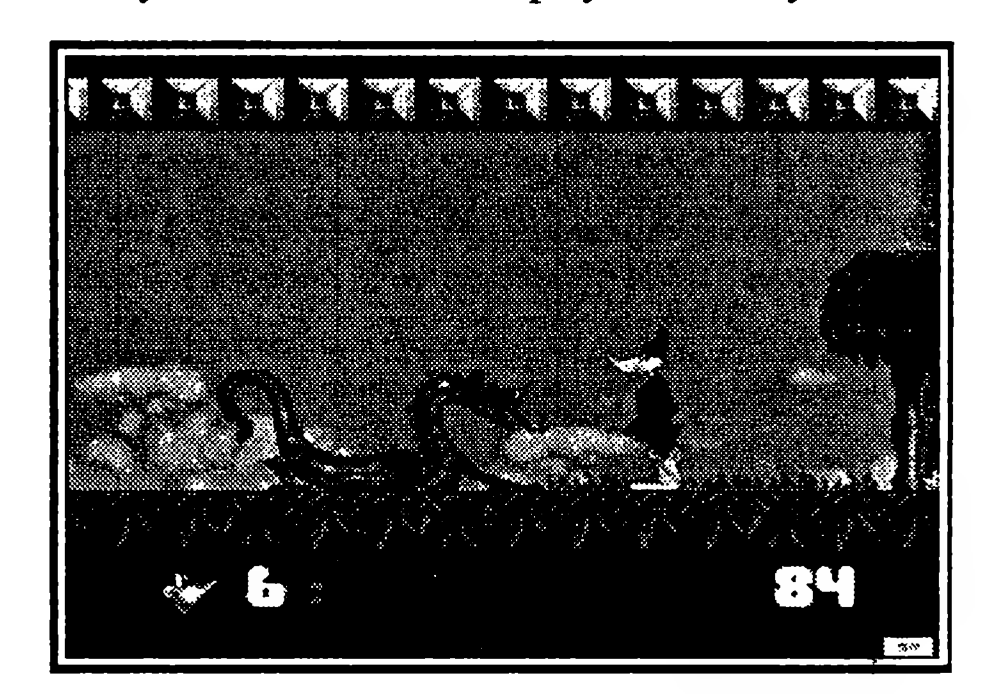


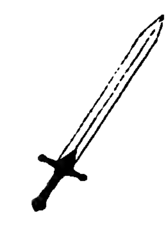
Зона вторая

Идите вперед и запрыгните на верхнюю платформочку. Теперь дойдите до двух пальмочек и, подпрыгнув, уцепитесь за кольцо, находящееся как раз над маленькой пальмой. С этого кольца прыгните влево и в прыжке убейте бандита, стоящего на верхней левой платформочке. Возьмите связку динамита. Теперь прыгните с правого края этой платформочки и уцепитесь за второе кольцо. С него прыгните еще раз направо. Вы попадете на платформочку. С нее запрыгните на верхнюю и возьмите вторую связку динамита (она спрятана в единственном растущем на этой платформочке кусте). Далее спрыгните вправо, на нижнюю платформочку, на которой растет дерево и бегает сумасшедшая белая утка. Разберитесь с уткой (дерево можете не трогать). Запрыгните на платформочку повыше. С нее прыгните еще раз направо. Вы попадете на платформу, где бегает дикий кот, который будет швырять по вам сюрикены. Пройдя по статуе дракона, вы возьмете третью связку динамита. Пройдите немного дальше, и станете обладателем небольшого алмазика. Теперь идите налево и свалитесь в расщелину. Подойдите к краю платформы, на которую вы свалились, и подождите, пока не свалится сосулька. С разбегу прыгните влево. Пройдя немного вперед, вы увидите статую. Под ней лежит последняя связка динамита. Возьмите ее и с разбегу прыгайте назад, направо. Вы окажетесь на небольшой платформочке, на которой, помимо противника, находится волшебная палочка. Возьмите сей нужный предмет и прыгните вверх. Пройдя вправо, вы подойдете ко склону. Запрыгните на него с разбега и пройдите немного вперед. Выход находится здесь.

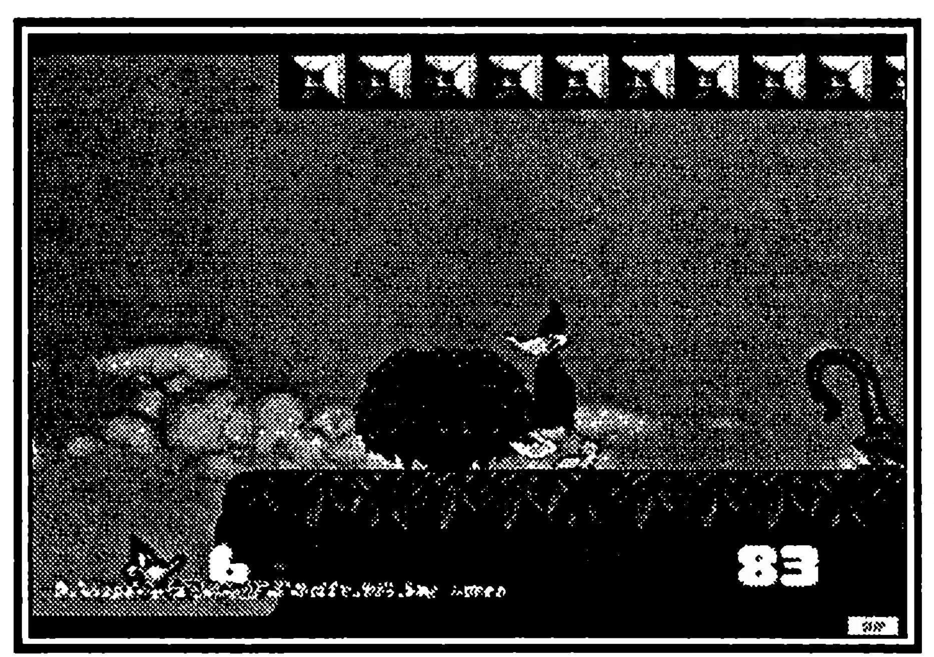
Зона третья

Идите вперед и прыгните с разбега направо. Убейте сидящего здесь китайца и опять же с разбега прыгните налево. Вы должны уцепиться за второе кольцо, висящее в левом верхнем углу. С него прыгните на небольшой выступ и возьмите первую связку динамита. Сойдите вниз с этого уступа. Вы окажетесь возле склона. С разбегу перепрыгните его (если вы встанете на него, то скатитесь в яму и отправитесь прямиком к предкам). Перепрыгнув, убейте еще одного китайца и возьмите волшебную палочку. Теперь сойдите с этой платформочки и слева возьмите вторую связку динамита. Пока еще действует волшебная палочка, разбегитесь и прыгните на верхнюю платформу справа. Убейте здесь очередного китайца и сойдите с нее вниз. Пройдите вправо и возьмите связку динами-





та. После этого сразу же вернитесь немного назад и запрыгните на платформу повыше, а с нее — еще выше. Здесь лежит последняя связка динамита. Взяв ее, идите вправо, никуда не сворачивая, и, перепрыгнув провал, в правом верхнем углу найдете выход.



ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Зона первая

Вначале поднимаемся наверх, берем волшебную палочку и забираемся еще выше налево. Пробежав мимо черепахи, возьмите в левом верхнем углу первую связку динамита. Теперь вернитесь назад. На ту платформочку, с которой вы начинали. Пройдите по ней вправо и упадите вниз. Идите налево, убейте врага и спуститесь по откосу. Наклонитесь и посмотрите вниз. Выберите момент, когда бегающий койот внизу будет максимально далеко от вас, и, спустившись, разберитесь с негодяем. Пройдите влево и возьмите два появившихся сюрпризика. Теперь идите вправо и проползите под встретившейся стеной, заодно взяв вторую связку динамита. Теперь поднимитесь на платформочку, находящуюся вверху и примерно посередине ее найдете третью связку динамита. Вернитесь к правому концу платформы и поднимитесь по склону вверх. Затем прыгните вправо и поднимитесь еще по одному склону. Поднявшись, запрыгните на платформу слева и возьмите последнюю связку динамита. Теперь спрыгните обратно и подойдите к правой стене.

Зона вторая

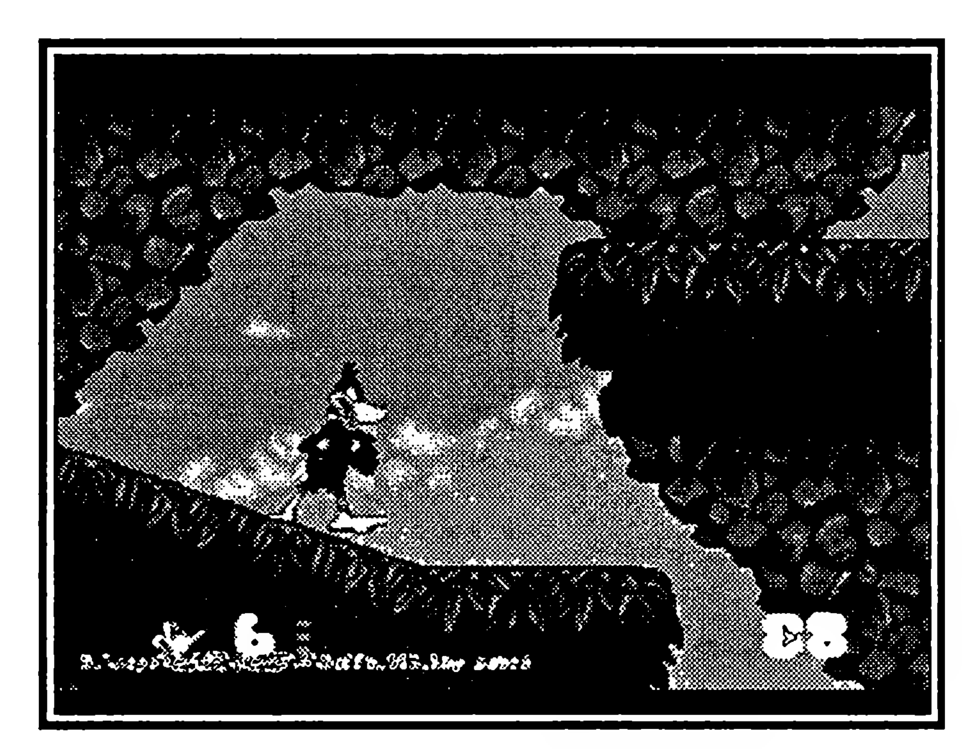
Вначале поднимитесь на самую верхнюю платформу, по которой бегает кот. Разберитесь с животным и идите к правому краю этой платформы. В ветвях одного из деревьев вы увидите висящий нож. Уцепитесь за него и, прокатившись на нем, возьмите бонусную монетку. Теперь спрыгните вниз, при этом вы попадете на платформу, где находится первая связка динамита. Убейте бандита и сойдите с левого конца платформы. Теперь идите вправо и опять сойдите с платформы. Попав на маленькую платформочку, отойдите от края, пока по вам не попал вылетевший из кувшина патрон. Посмотрите вниз, и увидите бегающего слева противника. Спрыгните так, чтоб не попасть на него. Теперь возьмите связку динамита и сойдите с левого конца платформы. Вы очутитесь на длинной перекладине, под которой натянут канат. Пройдите по ней до конца вправо и спрыгните вниз. Возьмите здесь волшебную палочку и связку динамита. Быстро бегите влево и пройдите по шипам. Посередине их вы найдете последнюю связку динамита. Выпрыгните из частокола налево и уцепитесь за канат, а с него запрыгните на перекладину. Теперь прыгайте на платформочку и идите до упора вправо.

Зона третья

Идите вперед и запрыгните на платформочку справа вверху. Убейте койота и пройдите немного вправо. Под кувшином вы найдете первую связку динамита. Вернитесь к левому краю платформы и запрыгните на левую, к китайцу. С нее прыгайте вверх и направо. Перепрыгните через большой проем у правого края верхней платформы. Вы приземлитесь на небольшом выступе, по которому бегает бандит, у левого края находится вторая связка динамита. Сойдите с этого уступа влево, затем идите вправо и спрыг-



ните вниз, прижавшись к стене. Отсюда сойдите налево. Вы окажетесь на маленьком островке. Разбегитесь и прыгните с него вправо. Возьмите третью связку динамита и прыгните обратно. Теперь заберитесь с этого маленького островка на большую платформу, по которой бегает враг, а с нее прыгните направо, на верхнюю платформочку. Правая стена — выход.



ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

Зона первая

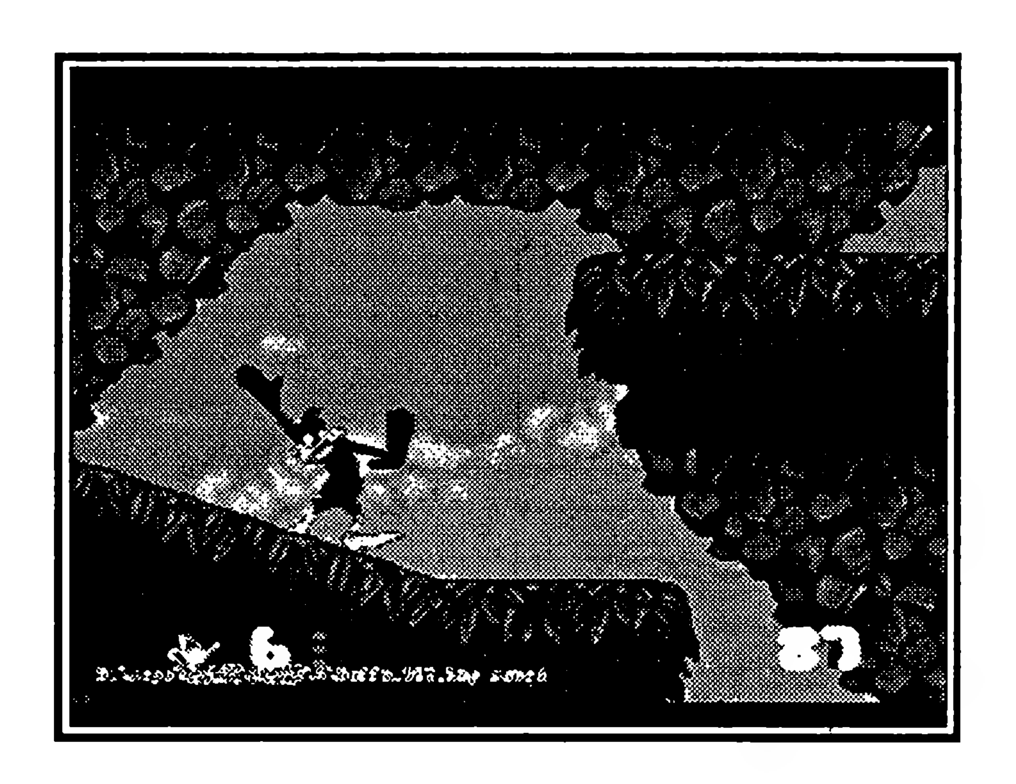
Запрыгиваем чуть повыше и еще на один уровень вверх. На платформочке с японским зданием подойдите к левому краю и подпрыгните. Вам нужно уцепиться за кольцо, а с него прыгнуть на левый выступ. Разберитесь с сидящим здесь китайцем и возьмите связку динамита. Теперь спрыгните и доберитесь до большой нижней платформы, по которой бродит черепаха. С разбегу прыгните от правого края этой платформы. Вы приземлитесь на небольшом выступе возле стены. Проползите под ней. Уцепитесь за канат и с правого его конца прыгните вправо. Поднимитесь на платформу повыше и запрыгните направо вверх. Станьте на краю самого высокого правого утеса и подождите, пока приедет лифтик. Прокатившись на нем, убейте китайца и возьмите связку динамита. Теперь вернитесь на тот утес, с которого вы прыгали на лифтик, и пройдите до его правого конца.

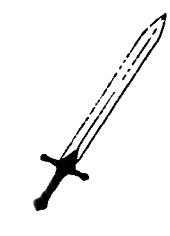
Зона вторая

Вначале идем вперед и прыгаем вправо. Вы должны приземлиться прямо на первую связку динамита (ну, или рядом с ней). Убейте бегающего слева койота и осторожно спуститесь на платформочку, находящуюся под вами (не упадите в небольшую расщелину). Убейте бандита слева и за статуей возьмите вторую связку динамита. Теперь вернитесь туда, где лежал первый динамит, и, взяв в кустах волшебную палочку, запрыгните вверх. Пройдите по откосу и проползите по канату. Взяв последнюю связку динамита, поднимитесь на самый верх, и справа найдете выход.

Зона третья

Идем вперед, спрыгиваем и поворачиваем налево. Спуститесь по откосу и зайдите в стену в его конце — там находится первая связка динамита. Поднимитесь по склону и упадите в проем между двумя платформами. Возьмите здесь вторую связку динамита и запрыгните направо вверх. Посреди этой платформы, за деревом, лежит третья связка динамита. Осторожно перепрыгните бродящую здесь черепаху и запрыгните на правый утес, где сидит китаец. Разберитесь с ним и, взяв волшебную палочку, бегите вперед. Пробегите мимо злодея, охраняющего последнюю





связку динамита, попутно взяв его (динамит в смысле). Спрыгните направо, за статуей возьмите монетку, сойдите влево. Здесь убейте бегающего койота и пройдите вправо, прямо в логово главаря.

Босс

Босс — все та же механическая утка, только слегка усложненная. Помимо того, что она может сбрасывать сверху бомбы, теперь механический злодей научился вытаскивать из земли какие-то шары, общение с которыми не очень оздоровительно сказывается на здоровье Даффи. А вообще усложнился он не намного, так что пройти его не должно составить труда.

Пятый уровень — Duck Dodgers in the 24th century

Нелегкая судьба частного детектива забросила Даффи на какую-то неведанную планету, на которой полно следов невиданных зверей. Правда, здесь не только следы, но и сами эти звери встречаются, и весьма часто, так что скучать вам явно не придется, так что достаем верный пузырьковый дробовик и в путь, очистим вселенную от космических негодяев.

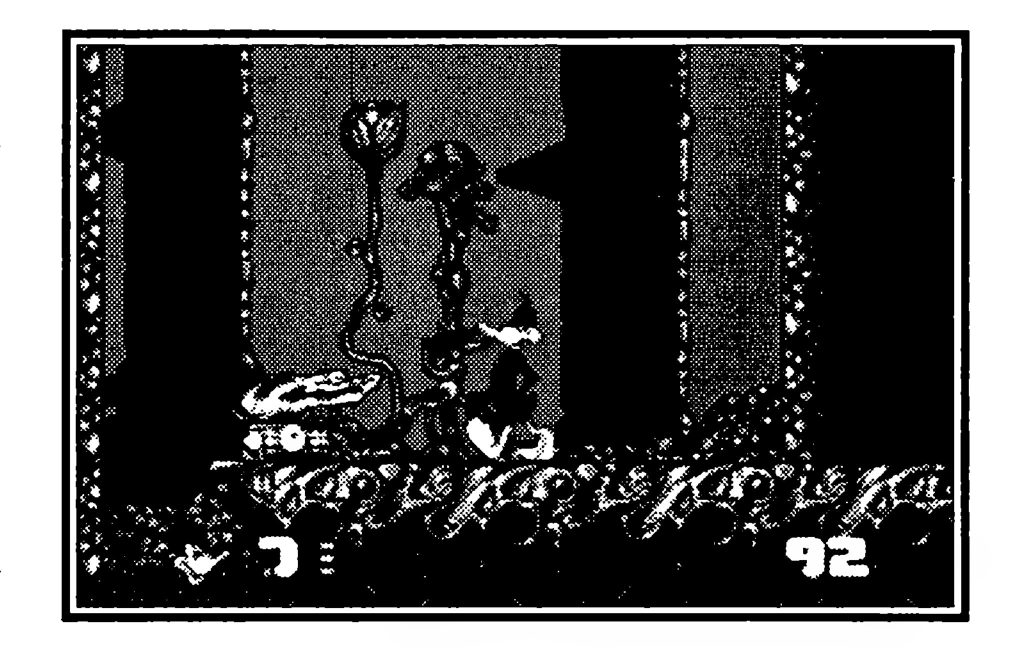
ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Зона первая

Идите вперед, возьмите волшебную палочку и пробегите вверх по склону. Когда увидите слева утес, запрыгните на него. Теперь вам нужно забраться на самый верх. Держитесь при этом левой стороны. На самой верхней платформе вы найдете первую связку динамита. Спрыгните с этой платформочки вправо, подойдите к правому краю следующей и дождитесь появления лифтика. Пройдите по платформочке, к которой доставил вас лифтик и возьмите на ней вторую связку динамита. Теперь скатитесь по откосу справа, и очутитесь прямо перед переходом в следующую зону.

Зона вторая

Идите вперед и с правой стороны, разбежавшись, запрыгните на платформу сверху. С нее сразу же прыгайте направо, пока вас не задел огненный шарик. Убейте летающее зеленое существо и возьмите связку динамита. Теперь спрыгните направо и тут же запрыгните на еще одну платформу, находящуюся вверху. Перепрыгните ползающую здесь черепаху и прокатитесь на лифтике. Далее прыгайте по платформочкам, пока не возьмете вторую связку динамита. После этого упадите вниз, держась возле стены. Вы упадете прямо на лифтик, который доставит вас наверх, к склону. Поднявшись по этому склону, вы найдете переход в следующую зону (уже стихами заговорил даже!).



Зона третья

Идите вперед, пройдите под падающим красным кубиком и убейте монстра, находящегося за кубиком. И идите до конца влево. Там убейте двух красных привидений и ползком возьмите связку динамита. Теперь вернитесь к началу и, не доходя до первого красного кубика, запрыгните на платформу вверху. С помощью висящего неподалеку кольца переберитесь на соседнюю платформу.

Возьмите на ней вторую связку динамита и проедьте на лифтике. Идите вправо, и дойдете до выхода.



ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Зона первая

Идите вперед, перепрыгните через черепаху, пройдите еще немного вперед, перепрыгните вторую черепаху и возьмите связку динамита. Вернитесь к первой черепахе и запрыгните на платформочку, находящуюся рядом с ней. Теперь прыгните на соседнюю платформочку и возьмите там связку динамита. Подпрыгните возле правого края этой платформы и уцепитесь за натянутый там канат. Заберитесь на планку над канатом и идите влево. Возле правого края очередной плафомочки вы увидите кольцо. Заберитесь с его помощью наверх и возьмите третью связку динамита. Вернитесь к канату и идите налево. Используйте два кольца, чтобы попасть на лифтик. Поднявшись, идите вправо и возьмите последнюю связку динамита. Вернитесь и упадите вниз. Держитесь немного дальше от стены. Пройдите туда, где вы впервые цеплялись за кольцо, и прыгните на платформу справа от него. Убейте монстра и, зажав кнопку бега, мчитесь вправо.

Зона вторая

Сбейте гигантскую зеленую летучую мышь и поднимитесь на веревку. С помощью кольца заберитесь на утес слева. Теперь поднимитесь выше, к двум красным кубам. Пройдите под ними и возьмите связку динамита. Вернитесь и двигайтесь направо вверх, прыгая по платформам. На последней будет находиться связка динамита. Спрыгните вниз. Вам нужно попасть на платформочку, находящуюся справа от каната (по ней еще черепаха ползает). Спрыгнув с правого края этой платформы, вы найдете переход в следующую зону.

Зона третья

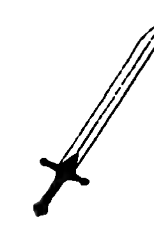
Разбегаемся и прыгаем вправо. Тут же берем первую связку динамита. Если хотите поживиться алмазиком и монеткой, то спуститесь вниз с правого края этой платформы. Если человек вы не алчный, то поднимайтесь вверх и запрыгните по кольцам в верхний правый угол. Здесь лежит вторая связка динамита. Спрыгните с этого уступа влево и прокатитесь на лифтике, который доставит вас к последней связке динамита. Теперь просто сойдите с этого утеса, и скатившись по склону, окажетесь прямо перед выходом.



ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

Зона первая

Пройдите немного вперед и заберитесь на утес. Пройдите влево и возьмите первую связку динамита. Вернитесь и запрыгните на платформу к черепахе. Зацепитесь за канат и проберитесь по нему к самому правому краю. Так



как сверху бродит зеленый чудик и не дает вам подняться, нужно исхитриться и запрыгнуть сразу на платформу к черепахе. После этого двигайтесь влево, заберитесь с помощью кольца повыше. Отсюда, разбежавшись, прыгайте влево. Возьмите связку динамита. Теперь вернитесь и заберитесь на верхнюю правую платформочку путем перепрыгивания с кольца на кольцо. Здесь возьмите еще одну связку динамита. Потом подойдите к левому краю и сойдите вниз. В полете зажмите кнопку вправо, вы должны будете приземлиться прямо на последнюю связку динамита. Пройдите вправо: здесь и находится переход в следующую зону.



Зона вторая

Прыгайте к канату и берите связку динамита. Теперь спуститесь на самый низ и возьмите там волшебную палочку. Теперь быстро поднимайтесь на самый верх. Пока вы неуязвимы, пробегите мимо зеленого мутанта, потом мимо двух красных кубиков. Бегите вправо до самой стены, по дороге собирая связки динамита. Взяв все, вернитесь к тому зеленому мутанту, но не вставайте на его платформочку, а просто упадите вниз рядом с ней. Вы приземлитесь рядом с переходом в следующую зону.

Зона третья

Прыгните с разбега вправо. Вы окажетесь на маленьком утесике со связкой динамита. Под этим утесиком ползает черепаха. Спрыгните к ней на платформочку. Посмотрите вниз и спрыгните так, чтобы не попасть на зеленого злодея. Теперь забирайтесь по кольцам на очередную платформочку, по которой ползает черепаха. От правого края этой платформочки отходит лифтик, так что постарайтесь успеть на него. Поднявшись, пройдите влево и возьмите последнюю связку динамита. Теперь вернитесь и упадите в проем. Попав на лифтик, сойдите с него и продолжайте падение, пока не долетите до выхода.

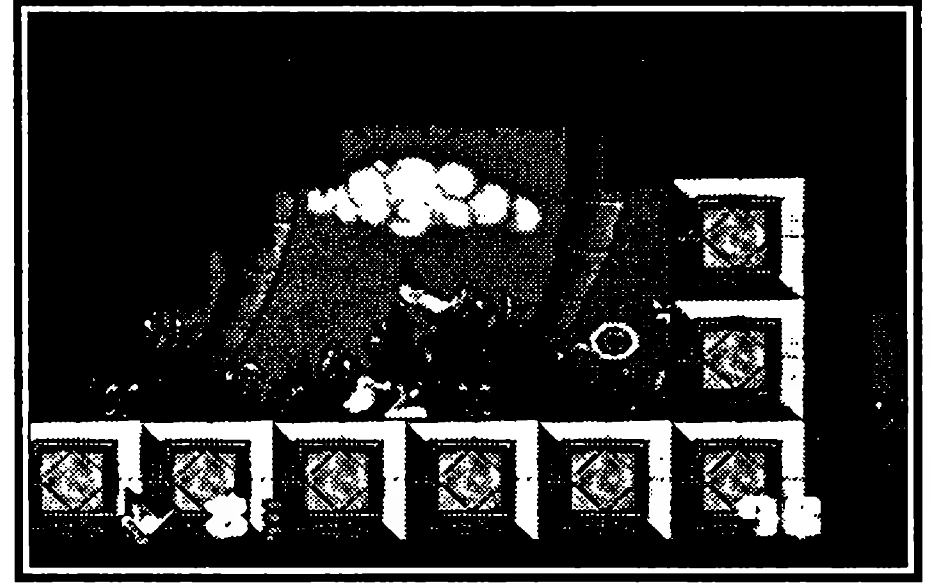
Шестой уровень — The Quacker Tracker

После мерзкой планетки со всякими мутантами Даффи решил немного отдохнуть в джунглях. Да не тут-то было. Его отдыху активно мешают различная тропическая флора и фауна.

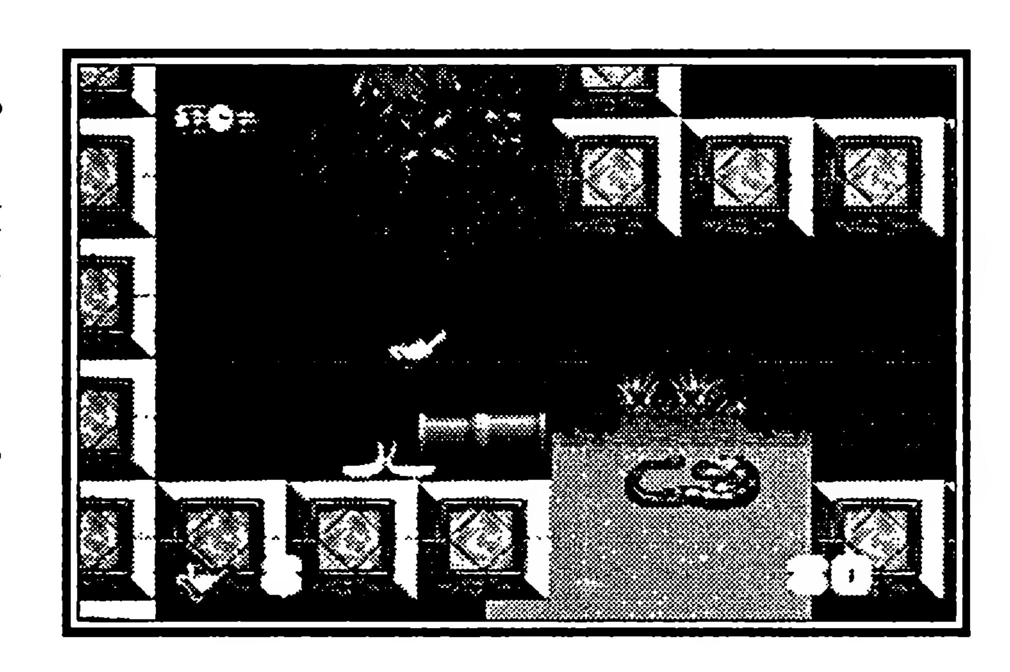
ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Зона первая

Сначала заберитесь на высокую скалу по небольшим и плохо видимым выступам. Возьмите здесь первую связку динамита, спуститесь и, пройдя немного вправо, спрыгните в небольшую яму. Проползите под правой стеной и возьмите вторую связку динамита. Выпрыгните из ямы и продолжайте двигаться впра-



во. Когда дойдете до каната, с которого свисает змея, зацепитесь за него и заберитесь повыше. Теперь вам нужно попасть на небольшую платформочку в правом верхнем углу, на которой находится последняя связка динамита. Спуститесь вниз и возьмите волшебную полочку (если вы не взяли ее до этого). Переход в следующую зону находится в самом низу справа.



Зона вторая

Спуститесь вниз на лифтике, расположенном справа. Пройдите влево и упадите вниз. Теперь идите направо и возьмите связку динамита. Поверните налево и идите, пока не встретите туземца. Застрелите его и возьмите связку динамита, спрятанную за камнем. Снова вернитесь направо и запрыгните на зеленую платформу. Разбегитесь и прыгните влево. Пройдите немного вперед, и увидите третью связку динамита. Взяв ее, уцепитесь за канат, протянутый слева, и убейте на нем вреднющую змею. Доползите до самого конца веревки и поднимитесь вверх по таким же уступам, как и вначале. Вверху будет последняя связка динамита и жизнь. Спуститесь на землю и идите направо. Упадите в первую же яму, и пройдя еще немного вправо, найдете переход в следующую зону.

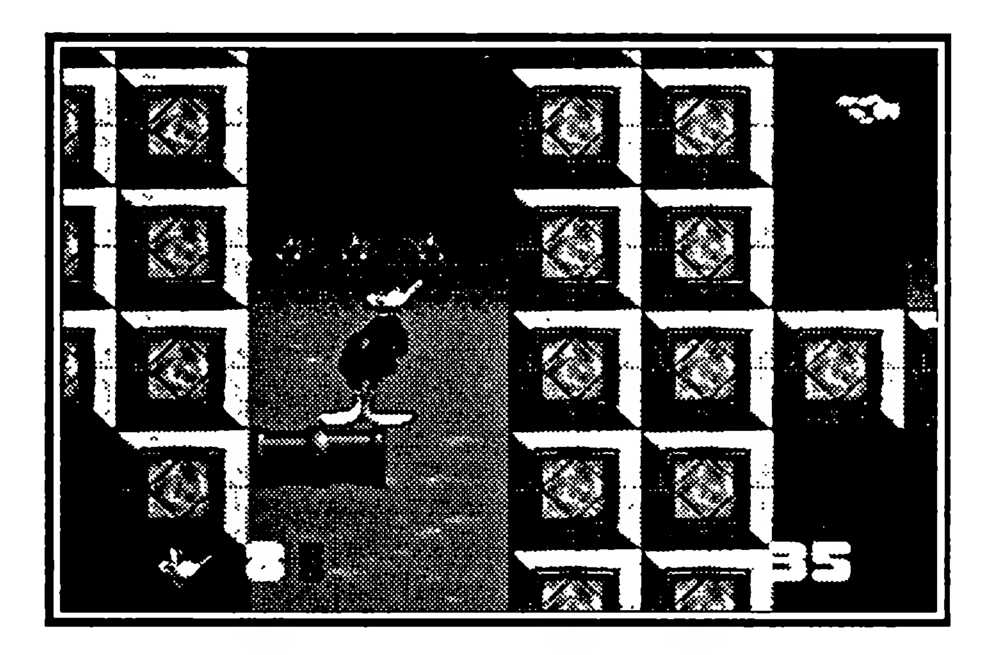
Зона третья

Идите налево. Упав со второй платформочки, сбегите вниз, иначе попадете на шипы. Теперь падайте вниз, берите волшебную палочку, затем слева связку динамита и со всех ног бегите вправо. Возле правой стены вы обнаружите выход.

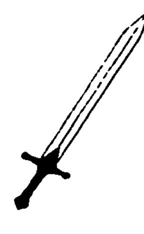
ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Зона первая

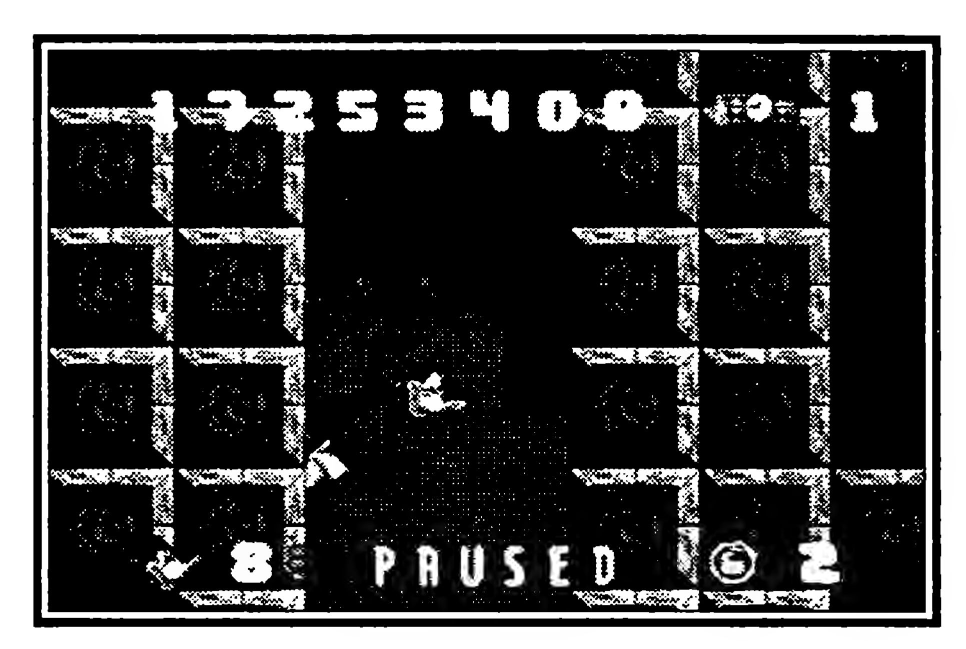
Идем вперед, поднимаемся и цепляемся за мирно висящую и ничего не подозревающую змею. Тут же спрыгиваем с нее направо, убиваем койота и идем вправо. Сойдя с уступа, не торопитесь ехать на лифтике. Проползите сквозь стену слева и возьмите связку динамита. Теперь спускайтесь вниз. Пройдя немного влево, упадите в первую же яму. Пройдите направо и сойдите с уступа. Снова проползите сквозь стену, за которой вы найдете вторую связку динамита. Теперь вернитесь наверх и идите налево. Убейте орангутанга и спрыгните вниз. Возьмите очередную связку динамита и идите направо, перепрыгнув проем. Пройдите до обрыва и спрыгните вниз, держась левой стены. Встав на лифтик, прижмитесь к стене и не отпускайте кнопку влево. Посреди стены можно будет пройти, чтобы взять связку динамита. Теперь спуститесь до самого низа и идите налево. Проползите под первой стеной и пройдите сквозь вторую, чтобы взять последнюю связку динамита. Переход находится у правой стены.



Зона вторая



Вначале идем вперед, падаем в первую яму и проползаем под стеной с целью приобретения первой связки динамита. Теперь запрыгните назад. Вот здесь придется немного повозиться: вам нужно запрыгнуть на уступ. Дело вроде бы пустяковое, но потолок мешается. Так что нужно прыгать с разбегу и с самого края. Справившись с этой нелегкой задачей, идите вправо и свалитесь вниз. Здесь возьмите вторую связку динамита. Выбравшись, поднимитесь на лифтике. Вверху спрыгните налево. Идите и спуститесь немного ниже, где лежит третья связка динамита. Вернитесь и проедьте еще на одном лифтике, с которого также сойдите налево. Пройдя немного, вы повстречаете четвертую связку динамита. Теперь запрыгните на платформочку, находящуюся выше, и с нее прыгните вправо, потом еще раз вправо (на верхнюю платформочку). Теперь прыгните налево, возьмете последнюю связку динамита. Возвращайтесь к лифтику, пройдите мимо него ко второму и спуститесь на нем где-то до середины. Посередине, в левой стене, будет проход. Там находится выход.



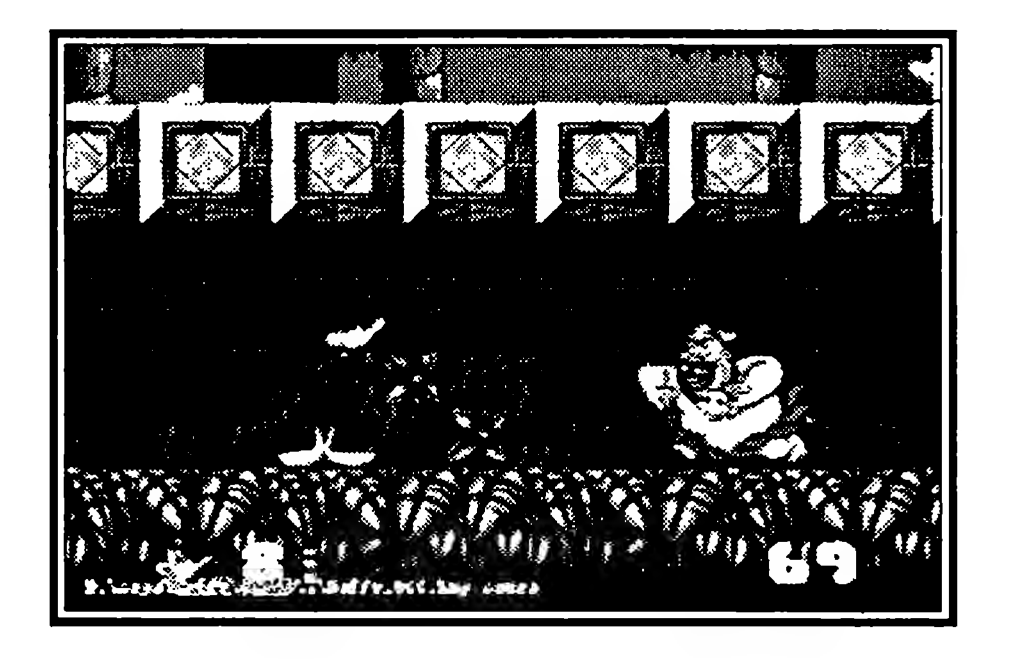
Зона третья

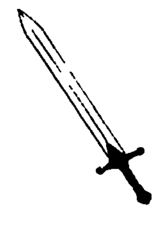
Перепрыгните блок с щипами и спуститесь вниз, в левый угол. Там лежит первая связка динамита. Переберитесь через аборигена с опахалом и бегите теперь в правый угол. Там проедьте на лифтике и справа за камнем возьмите вторую связку динамита. Вернитесь и забирайтесь вверх. Немного поднявшись, идите направо. Здесь вы встретите еще одного аборигена с опахалом. Обойдите его, используя небольшие выступы над ним. За аборигеном находится третья связка динамита. Теперь поднимитесь на верхний уступ и запрыгните на платформу, по которой бегает туземец. Возьмите здесь еще одну связку динамита и спуститесь с левой стороны. Теперь идите вверх и налево. В углу поднимитесь на лифтике до самого верха и возьмите пятую связку динамита. Теперь спуститесь и прыгните направо, в проем, где стоит койот. Пройдя немного вперед, вы должны будете запрыгнуть в верхний проход. Делается это так: прыгаете с самого края и в середине прыжка нажимаете кнопку бега (не отпуская клавиши вперед). Возьмите в конце тоннеля последнюю связку динамита и спуститесь в нижний проход. Наконец-то выход!

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

Зона первая

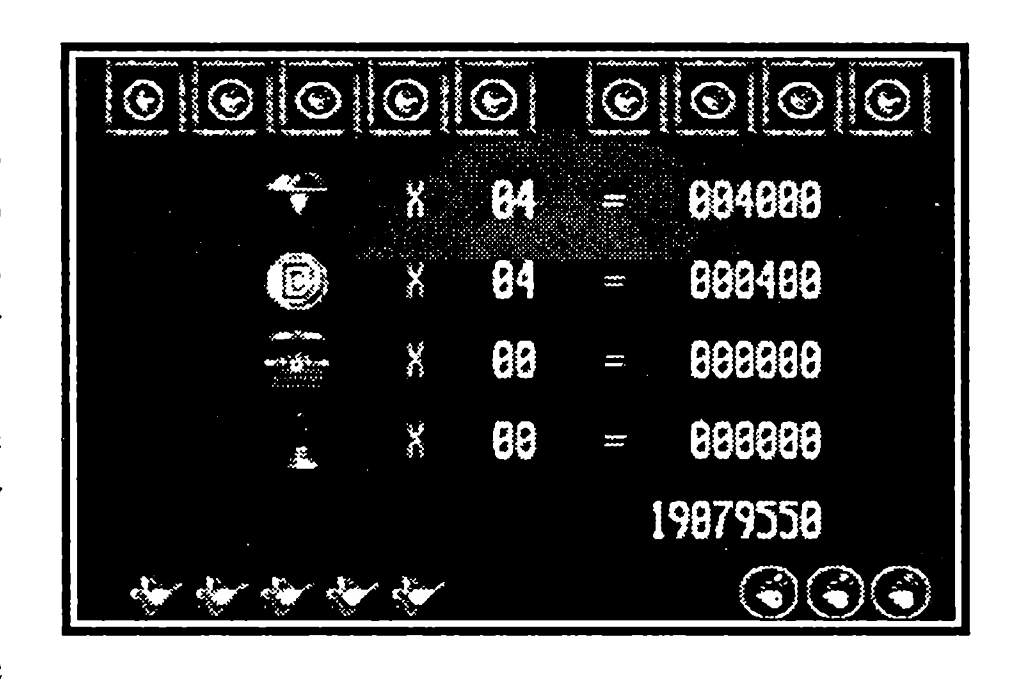
Здесь все просто. Вначале лезем по канату, попутно убивая мартышку. Если хотите поживиться сюрпризиками, то вам налево, если нет, то вниз. Внизу перепрыгните через змею и возьмите первую связку динамита. Идите влево и возьмите вторую связку динамита. Теперь двигайтесь вправо. Упадите в яму и спуститесь до самого ее низа. Здесь находится последняя связка динамита. Поднимитесь наверх, справа переход в следующую зону.







Зона вторая



Сначала свалитесь в яму, в конце ее найдете первую связку динамита. Выберитесь наверх и идите направо. Возьмите вторую связку динамита. Поднимайтесь вверх, и в верхнем правом углу найдете третью связку динамита. Теперь идите поверху, перепрыгивая с платформы на платформу. В конце спрыгните вниз и возьмите еще одну связку динамита. Спуститесь вниз, к левой стене, упадите в ямку, на ее дне находится последняя связка динамита. Выбирайтесь и идите направо.

Зона третья

Вначале поднимаемся вверх и справа берем связку динамита. Теперь следуем вправо. Убейте аборигена и пробегите вправо по его платформочке (не прыгая), чтобы попасть ко второй связке динамита. Далее спускайтесь по каменной лестнице. Спустившись, идите налево по длинному коридору. Единственное серьезное препятствие здесь — это яма, упав в которую сразу же теряете жизнь. Перепрыгивать ее нужно с помощью кнопки бега, нажимаемой где-то в середине прыжка. В самом конце тоннеля вы и найдете последнюю в этой игре связку динамита. Да-да, это последний уровень. Но не расстраивайтесь, ведь впереди еще главарь.

Босс

Все та же механическая утка. Как обычно, немного более шустрая в плане выстреливания патронов, а так ничего нового. Разобравшись с ней, вы сможете посмотреть концовку.

Вы думаете, Элмер поблагодарит вас за прекрасно выполненное задание? Как бы не так. Он будет в бешенстве, так как по его словам, вы нашли не все его награды. Вот и жди благодарности. Но Даффи, естественно, не очень и расстроился, ведь приключений ему хватило.

Автор описания Павел ЧЕРЕЙ

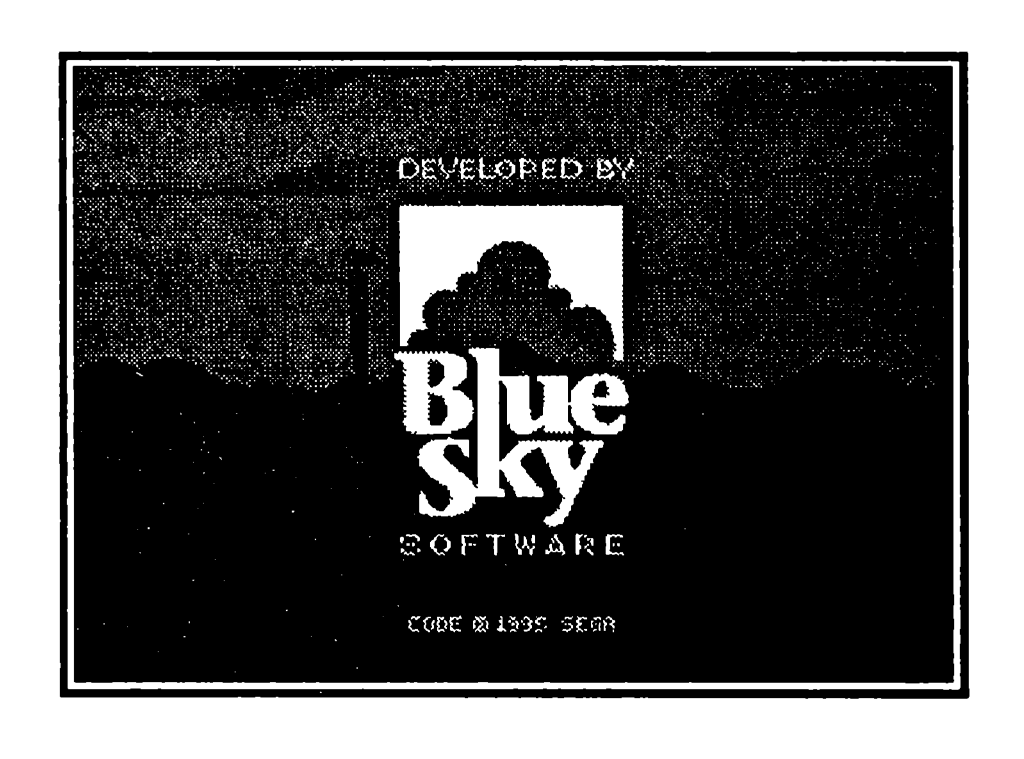


DESERT DEMOLITION

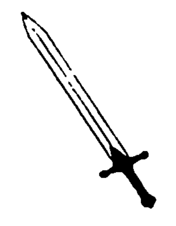
РАЗРУШИТЕЛЬ ПУСТЫНЬ

ACME ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★☆☆

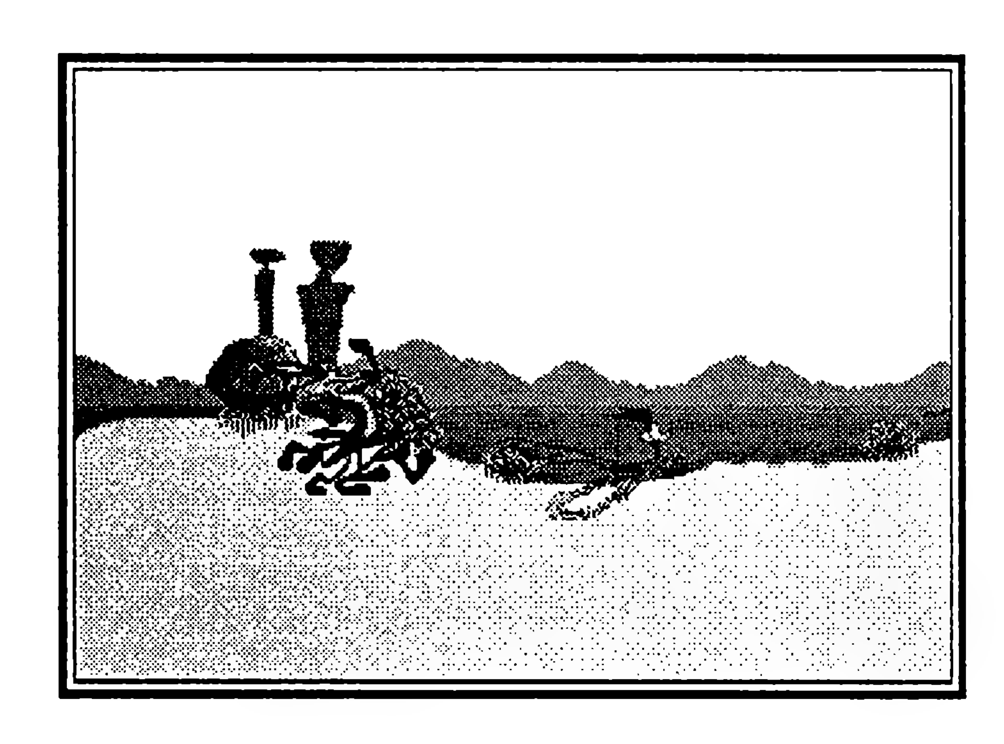
Койот Уайли и страус Роудраннер на старте — в конце останется только один! Вряд ли нужно объяснять, кто из двух претендентов — хищник (биологию, дети, учить надо), другой вопрос — кто из них жертва? Ответ прост — тот, кем вы управляете! Доказать это несложно — попробуйте поиграть хотя бы на уровне сложности «normal», и вы поймете, что управляемый компьютером соперник имеет все шансы не только прийти к финишу раньше вашего персонажа, но и «по пути» так его отмутузить, что чертям жарко станет. Вообще-то цель, на первый взгляд, проста и незамысловата — за ограниченное время достичь выхода из вполне упорядоченного лабиринта. Если позволяет время, можно сконтактироваться со вторым участником гонки и выяснить отношения, или пошарить по труднодоступным местам уровня в поисках бонуса — 125 табличек с надписью ACME. Жить в нарисованном мире небезопасно: то в голове зазвенит будильник, или бомбу в спешке проглотишь, а то и вовсе взлетишь на воздух, коснувшись бочки с порохом. А бутылочки с живой водой и спасительные TIME EXTRA (маленькие часики, добавляют 15 секунд времени) попадаются все реже, дыхание старухи с косой все усиливается, и вот — настоящий ураган уносит ослабевшее животное на экран со злобным GAMEOVER'ом и прочными стенами (выбраться отсюда можно лишь в начало игрушки, нажав на «Reset»).



В конце восьмидесятых годов в спокойное вялотекущее существование российских «телезайцев», изредка оживляемое повторением отечественных «хитов» двадцатилетней давности, вторглось редкое порождение НТР — видеоиндустрия, наконец-то, дала ростки и на социалистической целине. Получив доступ к творениям мастеров западного кинематографа, зритель, помимо удовлетворения своего (вполне естественного) интереса к кровавым боевикам, пикантным комедиям и прочим экс-запретным плодам, смог и детей своих познакомить с шедеврами зарубежной мультипликации, вопреки сложившемуся мнению оказавшейся не только не хуже «родных» мультяшек, но и весьма напоминающей по сюжету большинство любимых с детства историй. Не будем спорить, случайно ли это сходство или кем-то чьи-то идеи были украдены — история знает немало случаев изобретений, сделанных почти одновременно по разные стороны «железного занавеса» (видимо, несмотря на все отличия в способах мышления, сходные проблемы большинство людей решает сходными путями). Как бы то ни было, каждый ребенок смог сравнить старых добрых «Нупогодей» с фантазиями Диснея и менее известных компаний, а умные дяди — сделать вывод: старая как мир идея борьбы добра и зла становится куда привлекательнее, если «зло» — глупое, а «добро» — хитрое и чуточку коварное. И пусть вопят непоколе-

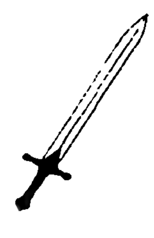






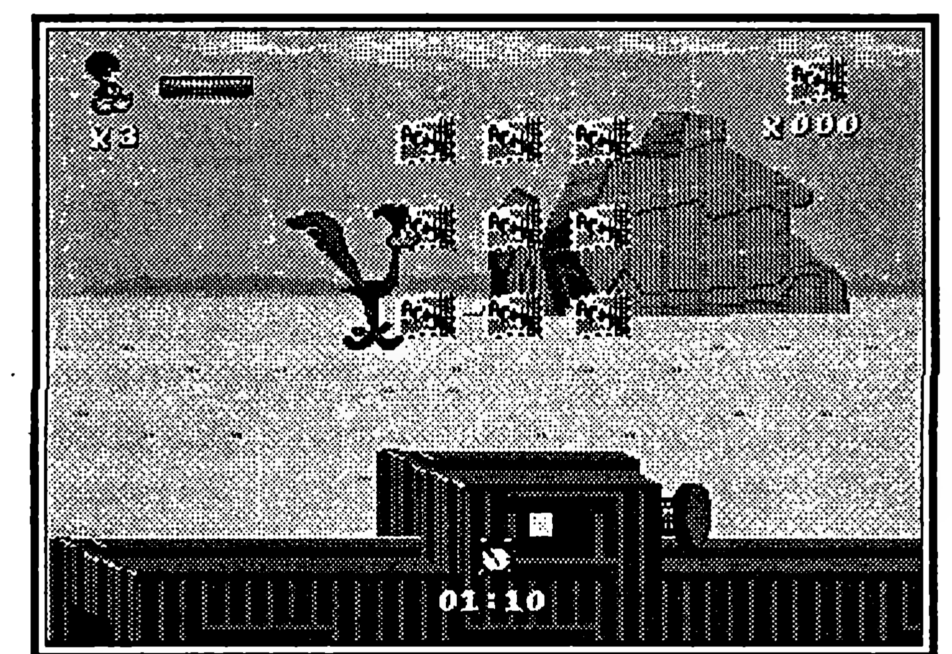
бимые блюстители морали («это неэтично... насилие на экране... происки империализма...»), но, не отягощенные идеями нравственности, воинственные зверюшки еще не раз будут радовать нас своими умопомрачительными похождениями! Нас — я имею в виду любителей видеоигр. И вот фирма Сега представляет Нового Героя! На почетное место Мультперсонажа Года, объявляемого элитой корпорации АСМЕ, претендуют, по крайней мере, две, судя по всему пользующиеся успехом в стране-производителе, но пока мало кому известные в России, персоны. Разумеется, знаменитые Багс и Хэмтон, утенок Даффи и Доходяга-охотник, кот с канарейкой — все они за свои прошлые заслуги идут вне конкурса. Еще один постоянный участник, дятел-донжуан Вудпеккер, улетел долбить клювом очередного соперника, а на горизонте окружающей штаб-квартиру АСМЕ пустыни взошли две новые звезды... и тут же «смазали пятки» по направлению к ожидающей Героя столице Мультитроллии.

Путь к победе полон препятствий; как ни странно, в большей степени это относится к игре койотом. Невольно думается — уж не страус ли постарался поймать в ловушку отважного охотника за перьями (оперение, кстати, у птички редкое — сплошь АСМЕ-таблички и будильники — когда и набрать-то успела?). Кстати, в отличие от тех же «Tom & Jerry», Уайли грозит опасность не только от приспособлений, на сооружение которых страус тратит время, но и от Роудраннера лично — разогнавшись, длинноногое и быстробеговое хищное животное может протаранить приготовившегося к прыжку хищника. Еще одна большая разница — множество раскиданных по уровням ящиков с набором «Сделай Сам», покопавшись в которых, койот может оснастить себя последними новинками охотничьей индустрии: от тапочек на пружинках до акробатической шапочки... Ну, а пушки, трамплинчики и фонтанчики — это всего лишь средства передвижения, пользоваться ими могут оба участника. Чуть не забыл, потраченную в погоне жизненную силу можно восстановить, глотнув живой воды из повсюду развешанных бутылок, либо поклевав зерна из насыпей на пути следования (кому что по вкусу...). Проясним вопрос насчет страуса — как он, не имея возможности применять ящики и лазить по лестницам и канатам, может достичь выхода из уровня, не попавшись при этом в лапы койота? Все дело в том, что карты этапов при игре разными животными сильно отличаются. И это вполне логично: каждый участник волен выбирать себе дорогу по способностям, и было бы странно, к примеру, ожидать от не умеющего летать Роудраннера штурма практически отвесных утесов Красных скал. Койот же временами летать почему-то способен... Таким образом, препятствий на пути страуса значительно меньше. Если не считать те самые ящики АСМЕ! Где же еще вездесущий Уайли мог устроить засаду, как не в своей «мастерской». Стоит только птичке пробежать мимо этой таинственной коробки, как стенки ящика рушатся под напором жаждущего перьев охотника. Единственный способ избежать атак навороченного койота — вовремя «сделать ноги». Это можно совершить, использовав одну из ранее найденных Турбо-баночек, либо ускорившись за счет подручных средств (пру-



жин, крутящихся колес и т.д.), причем второе явно предпочтительней. В случае неудачи ощиплют страуса как курицу (так он и есть ни что иное, как цыпленок-переросток), а уж если удастся заманить преследователя в одну из многочисленных ловушек, то приготовьтесь огрести часть заработанного соперником. (Почему-то койот при компьютерном управлении теряет остатки разума и напропалую прет через взрывоопасные объекты и твердые стены).

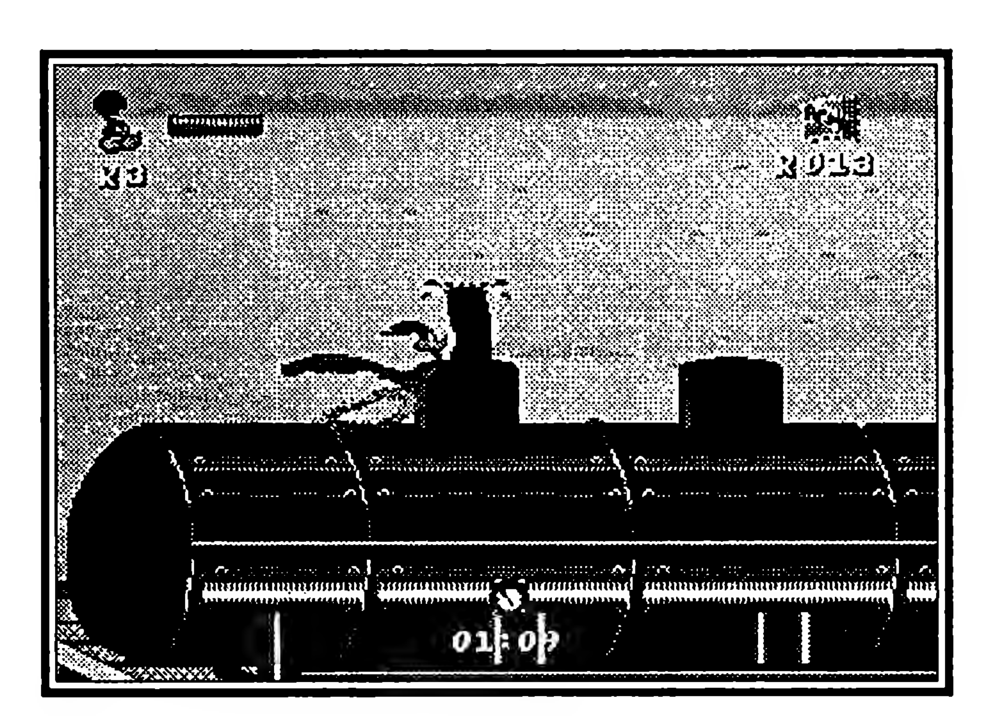
Управление



Кнопка Start — загрузка
Для Ральфа:
Кнопка А — бросок на жертву
Кнопка В — быстрый бег
Кнопка С — прыжок
Для Роудраннера
То же самое + кнопка А — маленькие подпрыгивания

Кнопка «А» имеет значение лишь для койота (бросок на жертву), птичка привычки нападать не имеет, о чем вам и заявляет весьма противным тоном. Нажатие джойстика вниз — применение находящегося поблизости переключателя; при отсутствии такового — поедание подножного корма или принятие лежачего положения. Чтобы залезть в пушку, катапульту или ящик, нужно туда запрыгнуть, для ускорения действия этих средств — попытаться выпрыгнуть. Дуло пушки может принимать три положения, но по горизонтали стрелять не рекомендую — голова будет болеть...

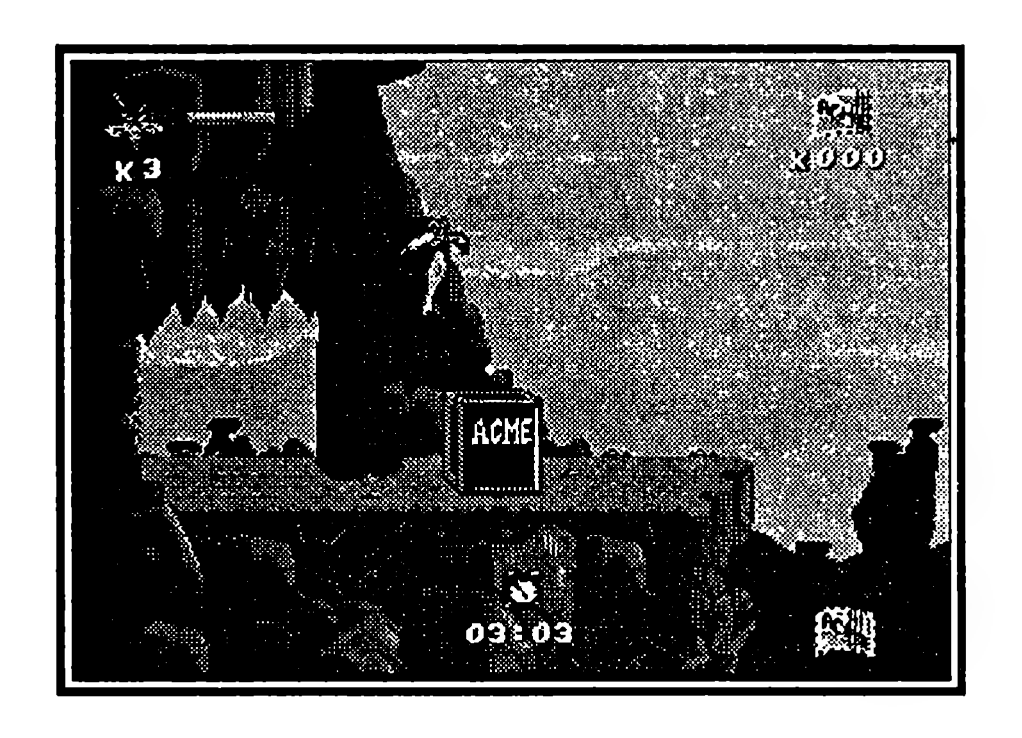
Напоследок — поподробнее о трассе гонок. В начале игры героя от пока еще не заслуженной награды отделяют 5 различных территорий, каждая из которых разделена на две части. На прохождение первой дается минута (при уровне сложности EA5У — полторы), вторая же ощутимо обширнее и времени в ее начале также дается больше — почти 3 минуты (соответственно в EA5У — 4 с половиной). Кроме того, собрав по пути больше 125 табличек, вы на выходе из второй части попадете в бонус-уровень, где сможете подзаработать себе на жизнь, собирая все ту же неконвертируемую валюту ACME. Выход из бонуса производится принудительно — при достижении его границы, либо при обнулении счетчика времени (у вас чуть больше 20 секунд на поиски сокровищ при игре на HARD и 40 в остальных режимах) или энергии (что, кстати, грозит вам потерей жизни на следующем этапе).

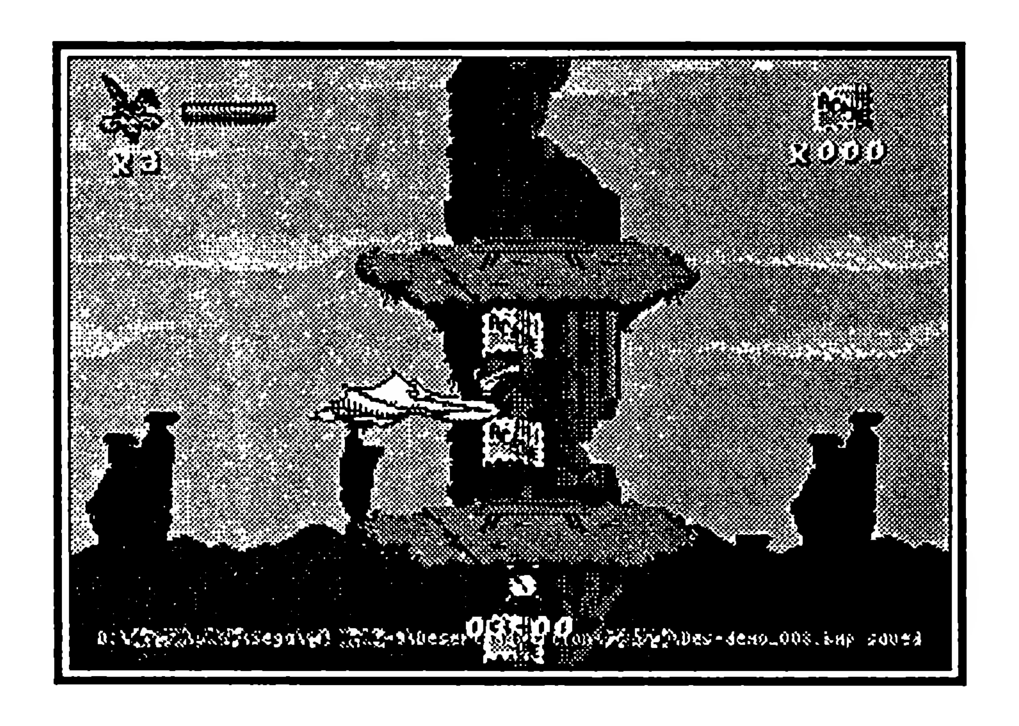


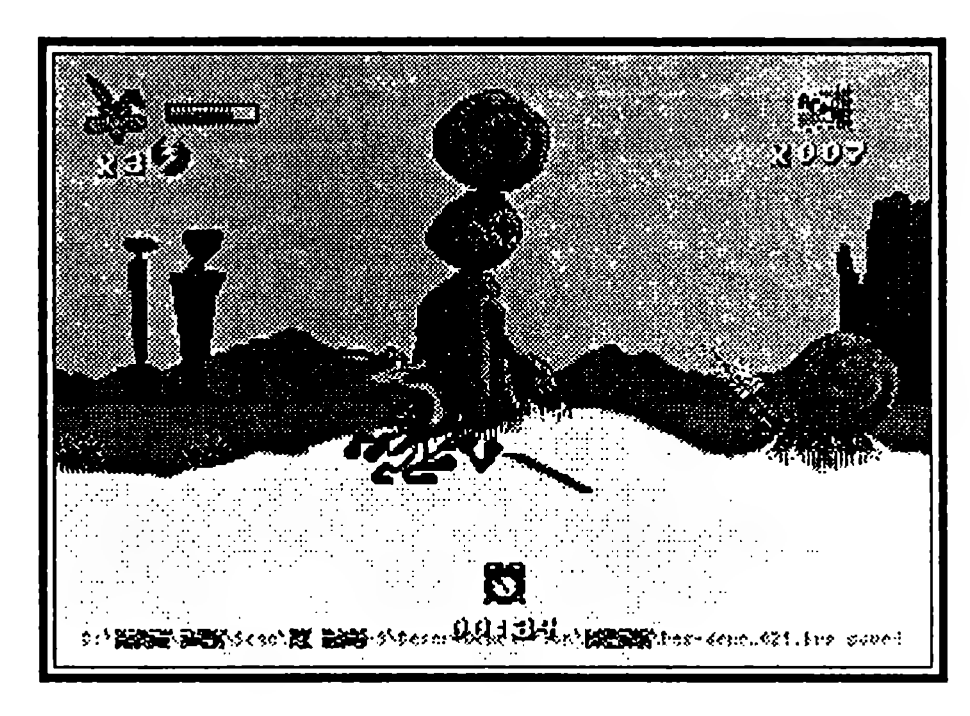
Прохождение

Уайли начинает свою охоту на заледеневших склонах Красных скал (Роудраннер с самого начала решил доказать свою незави-

симость, сразу проникнув в АКМграбу, вторую по счету для койота территорию). Прокатившись на реактивных туфлях по близлежащим пустырям с их вечнозелеными кактусами, Уайли попадает в каменный лабиринт, из которого после двух-трех полетов на пушечном ядре (точнее, в качестве оного) да прогулки по коридору с гейзерами и вылетает на рейсовой ракете до АКМграбы. Почувствовать всю прелесть этого средства передвижения вы сможете, очутившись в бонусе уровня — на «попутных» догоняя вырвавшийся из рук транспорт, койот не забывает и о встречающихся табличках: ведь подсчет, ведущийся в конце уровня, влияет на конечный результат игры (не говоря уж о жизнях, дающихся за каждые 50 тысяч). Вы спросите, как же попал в горы хитрюга-страус? Все просто. За попытку сжульничать его приговорили к возвращению на стартовую позицию. Но не волнуйтесь, играющие за птичку миротворцы, наверстать упущенное для этого спринтера — пара секунд! А что же АКМграба? Приключения койота продолжаются — пробежать по крышам двухэтажных кварталов этого псевдоарабского городка труда не составит (любители Aladdin'a, обратите внимание), но с преодолением пропастей между местными многоэтажками придется помучиться. Жаждущие зрелищ жители города натянули канаты на крышах явно не для просушки белья, и никто не собирается мешать чудаку, вздумавшему рисковать жизнью в этом уличном цирке. Даже больше, восхищенные его храбростью и умением зрители отметят удачную попытку звуком фанфар (надо всего лишь напялить на себя содержимое встреченного ящика да балансировать взад-вперед во время «поездки» на голове). А сорвавшемуся на полпути акробату остается лишь пучить глаза, глядя на приближающуюся поверхность... и, вновь вскарабкавшись на крышу, повторить попытку. Призрак бегающего внизу страуса, наверное, беспрепятственно проникает сквозь стены зданий, койоту же приходится терять время на подъем по лестницам. Правда, его можно сократить, оттолкнувшись от пружины, но каждый третий этаж патрулируется мышами-камикадзе, что лезут из обычного АСМЕ-ящика. Встреча с ними равносильна столкновению с бочкой пороха. Как и в пройденной территории, в АКМграбе встречаются камни, закрывающие проходы, — задействовав взрыватель смонтированного доброжелателями устройства, койот может пробежать (или проползти) под прыгающей глыбой, но не стойте рядом с динамитом! Маршрут, выбранный страусом, изобилует «мертвыми петлями» и отвесными стенами (что слегка напоминает древнего «Соника») — разогнавшись, Роудраннер запросто взбегает по гладкой поверхности, получив заряд бодрости от вращающегося

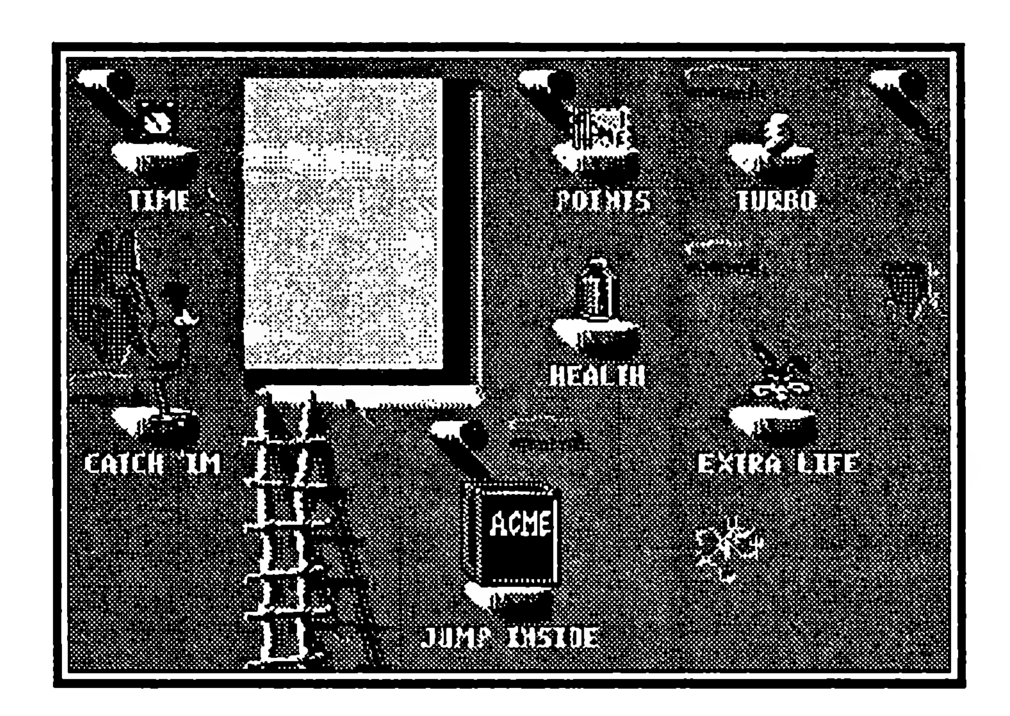






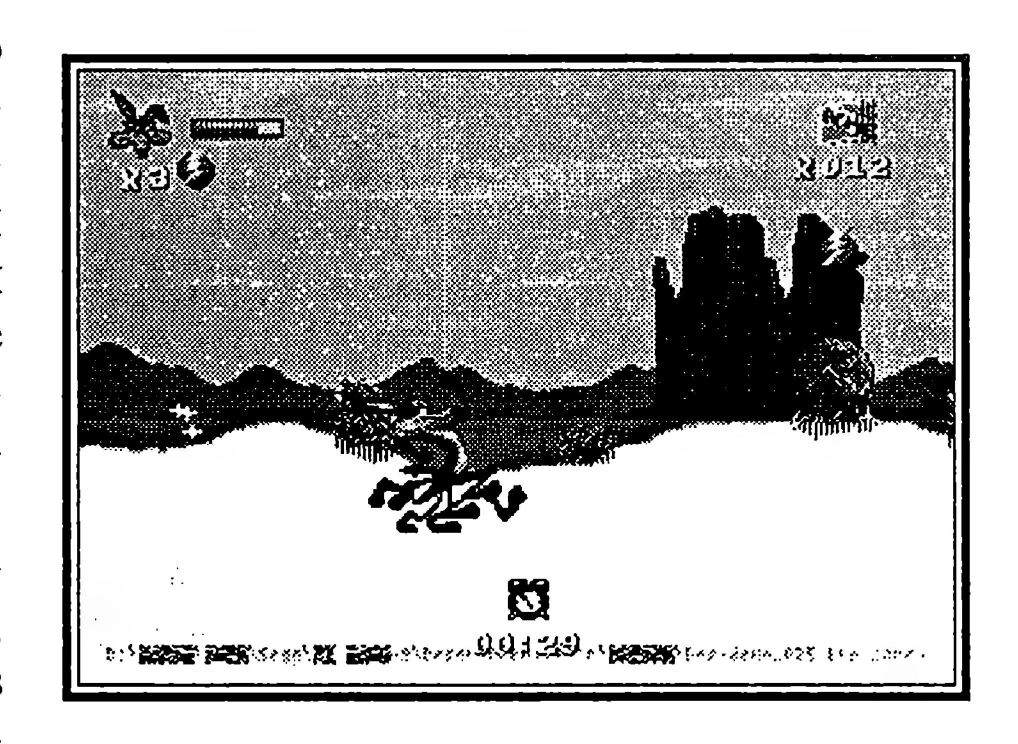
колеса (кстати, птичкин бонус в Красных скалах — четыре «мертвые петли», образующие цикл; интерес представляют предметы, заполняющие центры петель). Если не отвлекаться на сбор табличек, уровень проходится на одном дыхании, несмотря на постоянные воздушные атаки оперившегося койота. Да-да, Уайли нашел ящик с костюмом Бэтвульфа (Волк-Летучая мышь, супергерой зубастого племени) и отправился на сбор табличек в АКМграбском торговом центре, где пространство между всемирно известными небоскребами заполнено призами (если успеете долететь до дна, где-то в центре вас ждет жизнь), а выступы по обе стороны пропасти уставлены ящиками с костюмами. Но помните: удар о потолок ниши приводит к потере крыльев.

Почти половина пути пройдена обоими участниками, дальше они следуют неразлучно, бок о бок, нос к клюву... Взяв на абордаж попутный товарняк, Уайли вознамерился досрочно прибыть к финишу, оставив запыхавшегося страуса позади. Как бы не так! Роудраннер тоже не лыком шит, и прокатиться на халяву ему не помешает даже вынужденное соседство с койотом. Как вскоре выясняется, места на весьма длинном составе все же не хватает для мирного сосуществования соперников: кто-то должен срочно сойти, для чего надо бы остановить поезд... Придется вам позаботиться о стоп-кране в кабине головного паровоза, отделенного в начале пути от вашего героя тремя десятками вагонов. Пустые клетки, груженые лесом платформы, нефтяные цистерны (помните фонтаны в Красных скалах?) плюс связки воздушных шаров, мечтающих сбросить вам на голову что-нибудь тяжелое, — все это с огромной скоростью летит навстречу устроенной мультяшными бандитами засаде. Реактивные туфли лучше оставить, где росли — есть все шансы наткнуться на засевшую в засаде бочку, а многочисленные катапульты не только облегчают и ускоряют прохождение, но и позволят койоту в конце достичь-таки неуловимого страуса, устроив неожиданную атаку «с воздуха» прикорнувшему на тендере противнику. Ума не приложу, как удалось злобным ковбоям загнать наш состав в лабиринт узкоколейных путей местного рудника, но теперь это их проблема, а вовремя покинувшие поезд участники гонки быстро нашли себе новый вид транспорта. Бесхозные вагонетки в целости и сохранности могут доставить пассажира через заминированные участки колеи... в тупик («конечная станция, поезд дальше не идет»). Придется прогуляться пешком. Не вздумайте набиваться в попутчики путешествующим пачкам динамита — не так поймут... Выход из рудника (как, впрочем, и с остальных этапов игры) находится в правом углу лабиринта. Спустившись пару раз



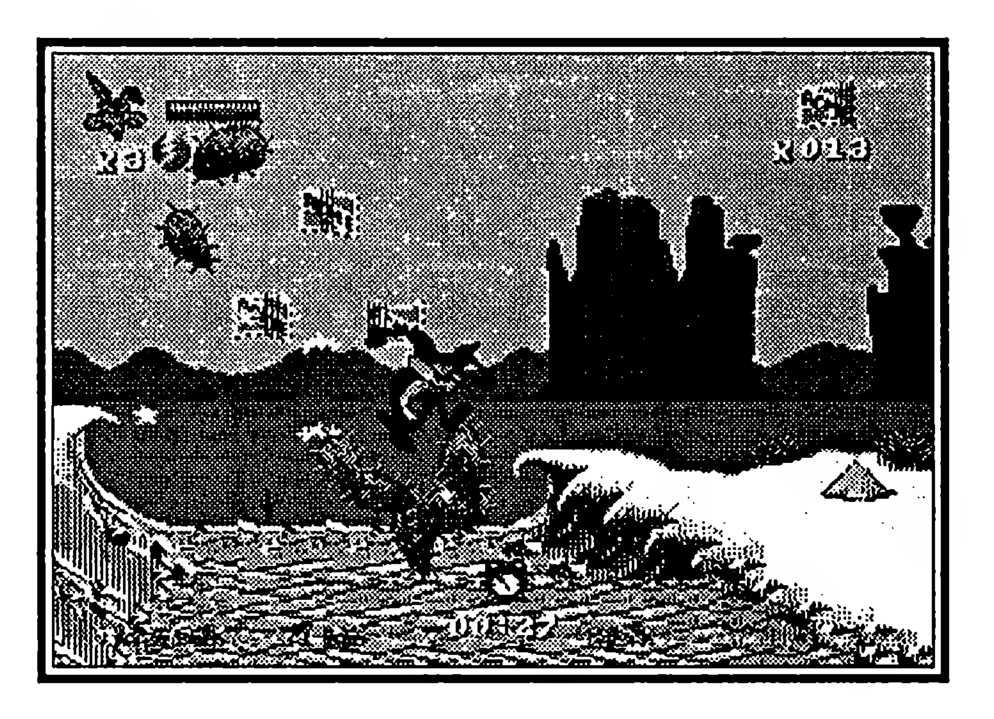


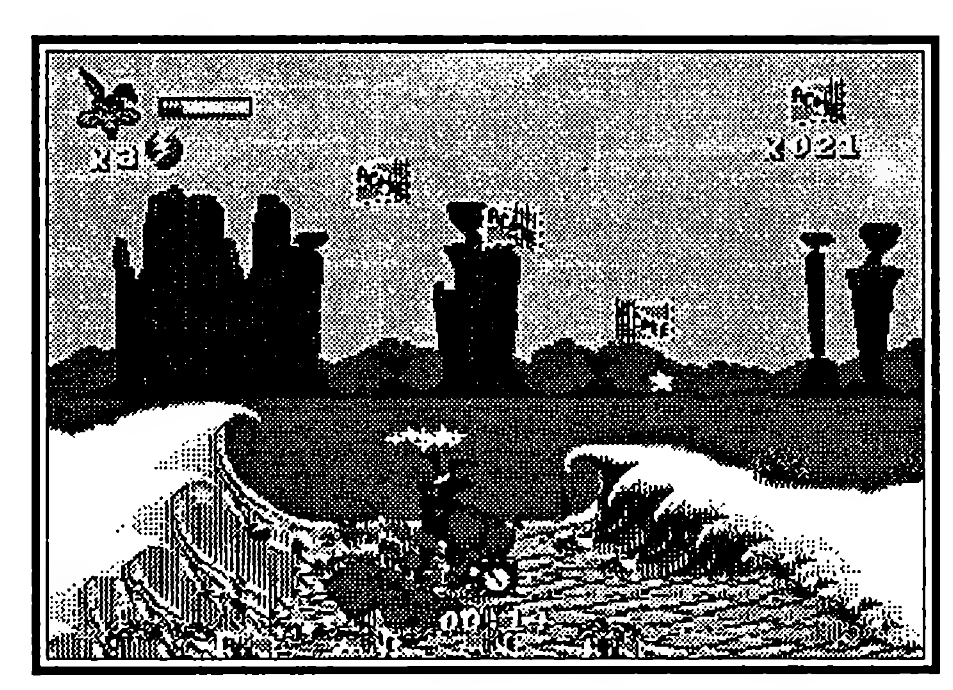
по лестницам, вы без труда его отыщете, но если Уайли чуть задержится и заглянет в тоннели, ведущие в левую нижнюю часть уровня, он сможет не только обеспечить себя бонусом, но и найти пару своих изображений — добавочных жизней. Кстати, в АКМграбе (в обеих частях) в начале этапа на крыше здания тоже спрятана жизнь, есть она и на поезде (полазьте между бревен на платформе). Птичке же опять не повезло, страусиные головы попадаются куда реже. Призовой этап, скажем прямо, весьма жесток — взяв ноги в руки, нужно отнести их подальше от настигающего локомотива (все-таки они его вытащили из рудника, эти усатые личности с пистолетами!), перепрыгивая стоящие на пути бочки с порохом. Койоту дойти до конца явно не суждено, но Роудраннер, ускорившись в начале бонуса, запросто может пробить себе путь к финишу, приведя в бешенство бандитов-неудачников.



Из рудника зверюшки попадают в обжитые шахтерами пещеры, оборудованные подъемниками (веревочными и пушечными) и устройствами противоположного действия — отбойными молотками, пробивающими пол в неустойчивых местах. Изредка встречаются вагонетки, только на них уже не придется покататься. Уайли может получить жизнь, подпрыгнув на качелях на вершине шахты в первой части пещеры. Покинуть подземный мир героям придется в виде пушечного ядра, но если вовремя прервать «смертельный трюк» нажатием на кнопку прыжка, можно на прощание собрать пару жизней «на пороге» уровня. Бонус этой территории (для койота) — еще одна пещера, по-видимому, склад отбойных молотков. Опускаясь все ниже и ниже посредством этих механизмов, вы сможете застать еще одну неразлучную парочку компании Warner Bros., кота Сильвестра и канарейку Твити, за их любимым занятием... Ну, а не приученному к технике Роудраннеру остается лишь вновь пробежаться по потолку четырех «мертвых петель».

Гранитный залив — последний рубеж участников состязания. Еще одна пробежка-вприпрыжку по пустыне (надо же хоть как-то оправдать название игры), а затем — каменные столбы, увенчанные площадками с призами (для страуса — все те же, что и в Красных скалах, виражистые маршруты). Передвигаться между исполинских колонн можно либо прыгая по гирляндам шаров, их соединяющих, либо (что куда проще и приятнее) взмывая в высоту, нацепив костюмчик Бэтвульфа. В первый и последний раз койоту дается возможность плавного спуска на усеянное призами дно ущелья, используя зонтик в качестве парашюта. Бонус-уровень здесь не отличается оригинальностью: проплыв на бревне мимо прикалывающегося над Доходягой утенка, надо своевременно поки-





нуть исчезающий в водовороте у подножия гигантского водопада «корабль» и взобраться по сплавляемым неизвестными лесорубами бревнам на вершину местной достопримечательности в поисках жизней. Сделать это нереально даже прыгучим Роудраннером (который, кстати, мог натренироваться в этом еще в АКМграбе), не говоря уж о неловком Уайли.

Свершилось! После упорной борьбы за звание Мультяшки Года оба участника остались в живых и даже умудрились явиться в столицу одновременно. Но у них еще есть шанс исправить недоразумение: захватив оставленное без присмотра оборудование, ваш соперник пытается раздавить вас и закидать бомбами прямо на глазах у жюри. Неужели вы стерпите такое оскорбление? Конечно, голыми лапами (или ногами) бронированную железяку не взять, но ведь на то и висят на стенах Штаб-квартиры ACME шкафчики с бронебойными шарами — надо лишь дернуть за рычаг, и все содержимое сбросится на проезжающего мимо соперника. Пожалуй, трех шаров будет недостаточно — вспомните бой Аладдина с Джафаром, и вы поймете, что делать дальше.

Если вы управляете Уайли, не забудьте пробежаться по развешанным над потолком воздушным шарикам — помимо дополнительного времени, вас ждет жизнь! Кстати, для возвращения в левый угол помещения лучше пользоваться именно этой «небесной дорогой» (медленнее, но безопаснее). Обратно будете бежать по полу, пользуясь турбо-банками для отрыва от преследующей машины (касание разогревшейся поверхности этого самодельного танка опасно для жизни).

В зависимости от уровня сложности, вам придется от 3 до 6 раз опустошить шкафчики, после чего разгромленная техника наконец-то остановится, а посрамленный противник покинет Мультитроллию. Победителю же достаются аплодисменты и поздравления довольных новичком ветеранов Looney Tunes.

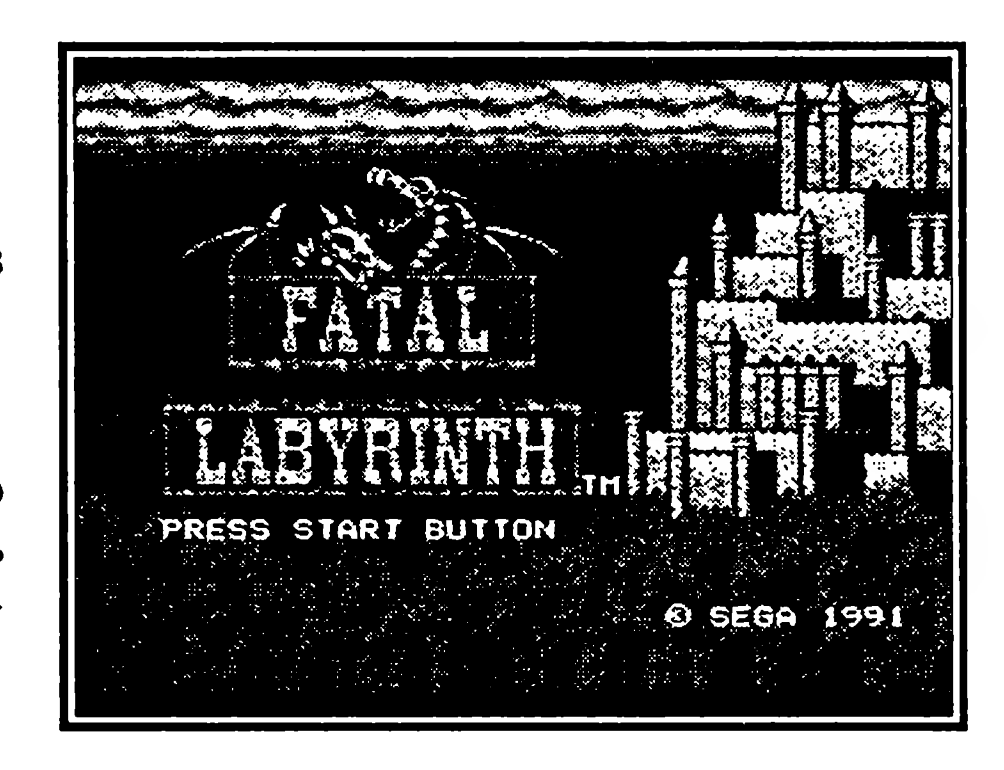
Автор описания Денис НЯНЕНКО

FATAL LABYRINTH

СМЕРТЕЛЬНЫЙ ЛАБИРИНТ

Sega ● Количество игроков 1 ● Action
Рейтинг ★★★★★★★☆☆

В этой замечательной RPG-шке вы выступите в качестве благородного воина, который поставил себе целью освободить свой народ от гнета кошмарного дракона, прилетевшего из ужасного замка Дракония. Этот дракон закрыл солнечный свет и периодически съедает кого-нибудь из местных жителей. Вы — последняя надежда несчастного народа на освобождение. Постарайтесь не подвести, ведь люди в вас верят.



Управление

А — удар/поднять вещь
С — вызов меню/выбор экипировки
В — отмена выбора экипировки/выйти из меню

Оружие и броня

В этой игре имеется большое количество различного оружия и брони. Чтобы получить его, вам придется уничтожать самых разнообразных и очень опасных врагов.

Оружие

В игре пять типов оружия, но это совсем не значит, что их всего пять, просто пять основных классов, которые подразделяются на много разнообразных видов.

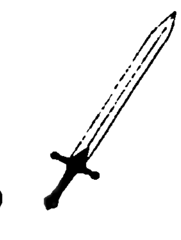
1. Мечи (Swords)

— Нож (Knife) (мощность — 1) (с ним вы начинаете игру)
— Короткий Меч (Short Sword)(мощность — 2)
— Длинный Меч (Long Sword) (мощность — 4)
— Абордажный Меч (Cutlass Sword) (мощность — 7)
— Стальной Меч (Steel Sword) (мощность — 10)
— Меч Шиноби (Shinobi Sword) (мощность — 12)
— Серебряный Меч (Silver Sword) (мощность — 14)
— Градиус (Gradius) (мощность — 16) (очень редкий меч)
— Меч Молнии (Lightning Sword) (мощность — 18)
— Масамуни (Masamune) (мощность — 21) (очень редкий экземпляр)
— Эскалибур (Excalibur) (мощность — 25) (очень редкий экземпляр)
— * Меч Крови (Blood Sword) (мощность ??) (оружие проклято)

2. Секиры (Axes)

Секиры обладают большой мощностью, однако они слишком медленные и недостаточно точны. Они пригодятся на начальных этапах игры, так как против мощных монстров они практически бесполезны.

— Ручная Секира (Hand Axe) (мощность — 7)
— Боевая Секира (Battle Axe) (мощность — 15)



— Тяжелая Секира (Heavy Axe) (мощность — 20)
— Ромиллиан (Romillian Axe) (мощность — 26) (оружие очень редкое)
— * Золотая Секира (Golden Axe) (мощность — ??) (оружие проклято)

3. Копья (Spears)

Копье не обладает такой мощностью, как другие виды оружия, но зато им удары наносятся чаще.

— Пика (Spear) (мощность — 1)
— Копье (Lance) (мощность — 2)
— Трезубец (Trident) (мощность — 5)
— Копье Тигра (Tiger Lance) (мощность — 10) (очень редкий экземпляр)
— * Копье Черепа (Skull Lance) (мощность -??) (оружие проклято)

4. Луки (Bows)

Лук позволяет атаковать с дистанции. Не самое мощное оружие и в большинстве случаев просто бесполезно. Единственное, полезный лук — Sagittarius Bow, с помощью которого несложно справиться с последним боссом.

— Короткий Лук (Short Bow) (мощность — 1)
— Длинный Лук (Long Bow) (мощность — 2)
— Лук Эльфа (Elf Bow) (мощность — 5)
— Лук Кентавра (Sagittarius Bow) (мощность — 10) (редкое оружие)
— * Лук Зла (Evil Bow) (мощность — ??) (оружие проклято)

5. Сюрикены (Shurikens)

Сюрикены предназначены для метания по противникам. Мощность их равна двум единицам. Найдя один сюрикен, вы сможете метнуть его трижды. Их хорошо использовать для уничтожения противников, владеющих магией.

Броня (Armor)

Доспехи (Body Armor):

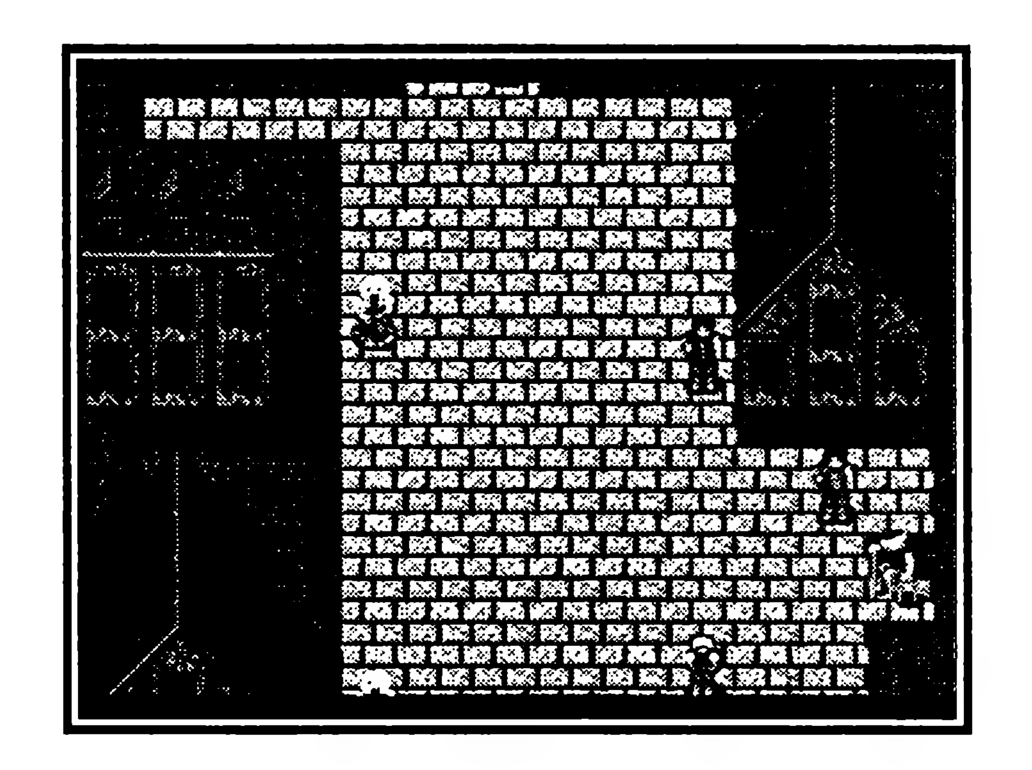
— Leather Armor (мощность — 2)
— Ring Armor (мощность — 6)
— Chain Armor (мощность — 8)
— Scale Armor (мощность — 10)
— Silver Armor (мощность — 16)
— Battle Armor (мощность — 22)
— * Lambada Armor (мощность — ??)

Щиты (Shields):

— Leather Shield (мощность — 1)
— Wood Shield (мощность — 2)
— Large Shield (мощность — 4)
— Steel Shield (мощность— 6)
— Silver Shield (мощность — 8)
— * Platinum Shield (мощность — ??)

Шлемы (Helmets):

— Leather Helmet (мощность — 1)
— Chain Helmet (мощность — 3)
— Iron Helmet (мощность — 5)





— Steel Helmet (мощность — 7)
— Silver Helmet (мощность — 12)
— Hyper Helmet (мощность — 15)
— * Evil Helm (мощность — ??)



Кольца (Rings):

— Blizzard, Lightning, Flame Rings — ими можно швырять в противников.

— Armor Strengthening Ring — увеличивает мощность брони на три пункта.

— Power Up Ring — увеличивает силу удара на три пункта.

— Curse Ring — ваша энергия не восстанавливается со временем (немного погодя кольцо исчезнет).

— Dark Ring — временно погружает вас во тьму.

— Food Ring — замедляет датчик голода.

— Heal Ring — увеличивает скорость восстановления энергии.

Свитки (Scrolls):

— Chaos — при использовании этого свитка все враги на уровне приводятся в замешательство, и уничтожить их становится совсем просто. Свиток действует в течение одного уровня (того, в котором вы его использовали).

— Search — использовав этот свиток, вы сможете видеть предметы, которых не видно в темноте. Вы сможете издалека различить — хороший меч или нет: если вы видите меч в темноте, значит, он хороший, если же нет, то, скорее всего, это не меч, а просто иллюзия.

— Rust Proof — если вы используете этот свиток, то ваши вещи не будут ржаветь. Честно говоря, никакой практической пользы в этом свитке нет.

— Appraisal — позволяет узнать эффект предмета.

— Sleep — погружает вас в сон (весьма плохое состояние в окружении монстров).

— Armor Strengthen — увеличивает на один пункт силу брони.

— Weapon Strengthen — увеличивает на один пункт силу любого оружия.

— Curse Removal — этот свиток снимает проклятие. Приберегите его для последнего босса.

— Teleport — переносит вас в какое-либо место на уровне. Причем место это выбирается случайно. Этот свиток эффективно использовать в тот момент, когда вы окружены толпой противников. Правда, он может занести вас в еще более тяжелую ситуацию.

— Newspaper — вообще ничего не делает, просто так предмет.

Используйте Свитки, увеличивающие силу оружия, на проклятое оружие, тогда вы сможете экипировать его. Это очень мощные штуки, убивающие практически всех соперников с одного-двух ударов.

Волшебные палочки (Canes):

— Anti Magic — после применения ни один из монстров, находящихся на данном этаже, не сможет применить против вас магию.

— Blizzard, Flame, Lightning — магический удар одной из трех стихий, причиняющий значительный вред противнику.

— Kamikaze — убивает монстра немедленно.

— Hypnosis — погружает противника в сон, после чего вы сможете спокойно с ним разобраться.

— Slow — замедляет противника.

— Wooden — ничего не делает.

— Pit — создает яму прямо на том месте, где вы стоите. Вы в нее не провалитесь, но в следующий раз обходите стороной.

Зелья (Potions)

— Blinder — если вы это примените, то на некоторое время ослепнете. Гораздо эффективнее будет бросить кувшинчик по противнику.

— Power Up — увеличение силы удара на один пункт. Применяйте сразу же, как только найдете.

— Heal — восстанавливает энергию.

— Hunger — индикатор голода резко уменьшается.

— Recover — полностью заполняет энергию.

— Poison — теряете немного энергии.

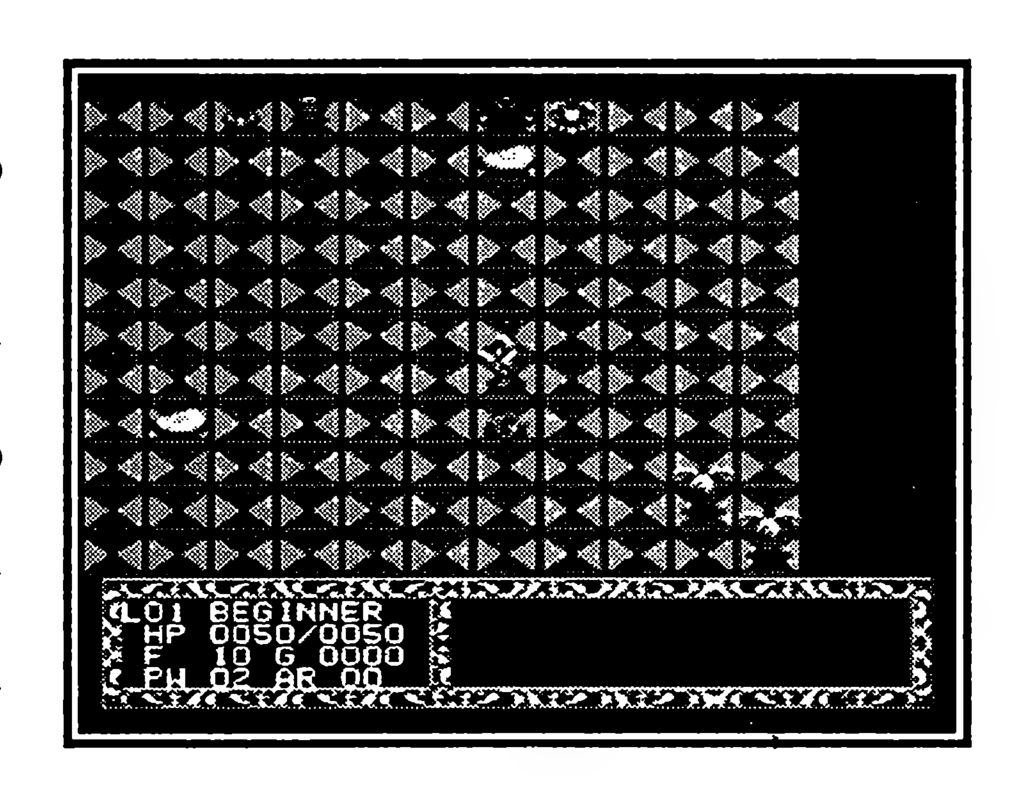
— Quicken — увеличивает скорость и удваивает ваши атаки.

Другие предметы

— Gold — золото. В реальной жизни оно, конечно, хорошо, а вот в этой игре оно никакой роли не играет. Да-да, совершенно никакой. Ну, правда, если вы умрете, то игра запомнит вас как выдающегося игрока. Но тут стоит задуматься, а оно вам надо? Гораздо проще не жадничать и проходить мимо мешочков с золотом — намного полезнее для здоровья будет. Так что не увлекайтесь и помните, что жадность — это порок...

— Food — еда нужна вам для того, чтобы выжить. Если ваш показатель сытости снизится до нуля, то ваша энергия станет медленно убывать. Еда, которую вы сможете подобрать, подбавит вам десять, двадцать или тридцать пунктов шкалы голода. Только будьте осторожны, когда подбираете их: если вы заполните эту шкалу больше чем на восемьдесят пунктов, то ваши движения замедлятся. Вы будете «тормозить» до тех пор, пока ваш счетчик голода не станет меньше восьмидесяти. И последнее: если вы наберете больше девяноста девяти пунктов еды, то просто умрете от обжорства. В буквальном смысле.

Список монстров



Пояснения к списку:

Имя — имя монстра

Уровень — уровень, на котором монстр появляется впервые.

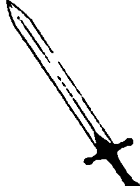
Скорость — скорость монстра.

Коридор — некоторые монстры могут следовать за вами в коридоры, а некоторые нет.

Атака на расстоянии — может ли монстр атаковать вас на расстоянии.

Способность — имеет ли монстр какие-нибудь спецприемы или магию.

Дополнение — какая-либо дополнительная информация о монстре.



Имя — Slime
Уровень — 1
Скорость — медленно
Коридор — нет
Атака на расстоянии — нет
Способность — нет
Дополнение — простое «пушечное мясо» ничего сложного.

Имя — Bat
Уровень — 1
Скорость — средняя
Коридор — да
Атака на расстоянии — нет
Способность — нет
Дополнение — лишь немного сложней Slime, так как движется быстрее.

Имя — Worm
Уровень — 1
Скорость — средняя
Коридор — да
Атака на расстоянии — да
Способность — нет
Дополнение — один из самых опасных монстров на начальных уровнях.

Имя — Magician
Уровень — 1
Скорость — медленно
Коридор — нет
Атака на расстоянии — нет
Способность — сонное заклинание
Дополнение — серьезный противник, если атакует совместно с другими монстрами. В одиночку особых проблем не доставляет.

Имя — Snail
Уровень — 3
Скорость — медленно
Коридор — нет
Атака на расстоянии — нет
Способность — броня
Дополнение — достаточно сложно попасть по ним, особенно секирой. В остальном — ничего особенного.

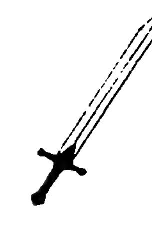
Имя — Ice Bar
Уровень — 3
Скорость — средняя
Коридор — да
Атака на расстоянии — да
Способность — ледяной заряд
Дополнение — при удачном попадании их ледяная магия может причинить вам значительный вред, так что будьте осторожны.

Имя — Ninja
Уровень — 5
Скорость — средняя
Коридор — да
Атака на расстоянии — да
Способность — нет
Дополнение — достаточно быстры и обладают атакой на расстоянии. Опасное сочетание.

Имя — Robot
Уровень — 5
Скорость — быстрая
Коридор — да
Атака на расстоянии — да
Способность — нет
Дополнение — избегайте этих парней, пока не найдете хорошего оружия и брони. Очень серьезный противник, один из самых сложных в игре.

Имя — Amoeba
Уровень — 7
Скорость — средняя
Коридор — нет
Атака на расстоянии — нет
Способность — нет
Дополнение — более сильный вариант Slime. Ничего особенного из себя не представляет.

Имя — Killer Fly
Уровень — 7
Скорость — быстрая
Коридор — да
Атака на расстоянии — да
Способность — нет
Дополнение — весьма надоедливые твари. Постоянно крутятся вокруг вас, поэтому по ним очень сложно попасть. Убивайте их в коридорах.



Имя — Big Eye
Уровень — 9
Скорость — медленная
Коридор — нет
Атака на расстоянии — да
Способность — нет
Дополнение — кроме атаки на расстоянии, у этого монстра ничего серьезного нет.

Имя — Wizard
Уровень — 9
Скорость — медленная
Коридор — нет
Атака на расстоянии — нет
Способность — Chaos Magic
Дополнение — Эти парни достают вас постоянным применением парализующей магии. Используйте против них сюрикены.

Имя — Mimic
Уровень — 10
Скорость — неподвижны
Коридор — нет
Атака на расстоянии — нет
Способность — нет
Дополнение — эти монстры выглядят как мешочки с золотом и не атакуют, пока вы к ним не подойдете. Они могут причинить вам серьезный вред, их весьма сложно уничтожить, в общем, противные штуки. Так что, как уже говорилось выше, не жадничайте и на более поздних уровнях обходите золото стороной.

Имя — Ghost
Уровень — 10
Скорость — быстрая
Коридор — да
Атака на расстоянии — нет
Способность — нет
Дополнение — эти негодяи притворяются мечами. Весьма быстры и опасны. Так что когда будете подходить к мечу, убедитесь, что в округе нет монстров и у вас достаточно энергии, чтобы справиться с «сюрпризом».

Имя — Shinobi
Уровень — 11
Скорость — быстрая
Коридор — да
Атака на расстоянии — да
Способность — крадут золото
Дополнение — более сильные «заменители» ниндзя. Ну и еще золото крадут-...как будто это что-то значит.

Имя — Fire Tree
Уровень — 11
Скорость — неподвижны
Коридор — нет
Атака на расстоянии — да
Способность — нет
Дополнение — могут причинить довольно существенный вред вашему драгоценному здоровью, но поскольку они неподвижны, то расправиться с ними не так уж и трудно.

Имя — Blue Jelly
Уровень — 11
Скорость — медленная
Коридор — нет
Атака на расстоянии — нет
Способность — могут клонировать себя
Дополнение — постарайтесь разделаться с этими тварями как можно быстрее, иначе рискуете оказаться в окружении целой толпы этих слизняков.

Имя — Insect
Уровень — 12
Скорость — быстрая
Коридор — да
Атака на расстоянии — да
Способность — могут уничтожить вашу броню
Дополнение — способность к уничтожению брони — это, конечно, прискорбная для вас штука, однако в более поздних уровнях валяется очень много этого добра, так что вы быстро найдете себе замену утраченным доспехам.

Имя — Bablou
Уровень — 13
Скорость — медленная
Коридор — нет

Атака на расстоянии — да

Способность — очень сильная броня

Дополнение — атакуют с большой дистанции, медленно передвигаясь. Ничего особенного.

Имя — Green Bar

Уровень — 13

Скорость — средняя

Коридор — да

Атака на расстоянии — да

Способность — удар молнии, сонное заклинание

Дополнение — весьма сильные магические способности этой твари делают ее одним из самых опасных монстров на средних уровнях.

Имя — Chaser

Уровень — 15

Скорость — быстрая

Коридор — да

Атака на расстоянии — да

Способность — нет

Дополнение — весьма мощный робот. В отличие от своего более чахлого собрата, атакует первым.

Имя — Necromancer

Уровень — 15

Скорость — медленная

Коридор — нет

Атака на расстоянии — да

Способность — fire magic, chaos magic

Дополнение — самый сильный маг в игре.

Имя — Medusa

Уровень — 17

Скорость — средняя

Коридор — да

Атака на расстоянии — нет

Способность — darkness spell

Дополнение — достаточно серьезный противник. Отрицательный эффект его заклинания лечится с помощью лечебного зелья.

Имя — Clay

Уровень — 17

Скорость — быстрая

Коридор — да

Атака на расстоянии — нет

Способность — крадет еду

Дополнение — единственная его серьезная способность — кража еды — не очень актуальна, так как ее (в смысле еды) валяется с избытком, так что это скорее просто вредитель, чем монстр.

Имя — Floor Shark

Уровень — 19

Скорость — средняя

Коридор — нет

Атака на расстоянии — нет

Способность — нет

Дополнение — если попадет такой зверюга, мало не покажется, а так — ничего особенного из себя не представляет.

Имя — Granz

Уровень — 19

Скорость — средняя

Коридор — нет

Атака на расстоянии — да

Способность — нет

Дополнение — более мощный вариант Big Eye.

Имя — Flowster

Уровень — 21

Скорость — средняя

Коридор — да

Атака на расстоянии — да

Способность — нет

Дополнение — бродящее огненное дерево. Не стоит недооценивать его мощь.

Имя — Scarlet

Уровень — 23

Скорость — быстрая

Коридор — да

Атака на расстоянии — да

Способность — Fire magic, chaos magic

Дополнение — очень опасный монстр.

Имя — Sasuke

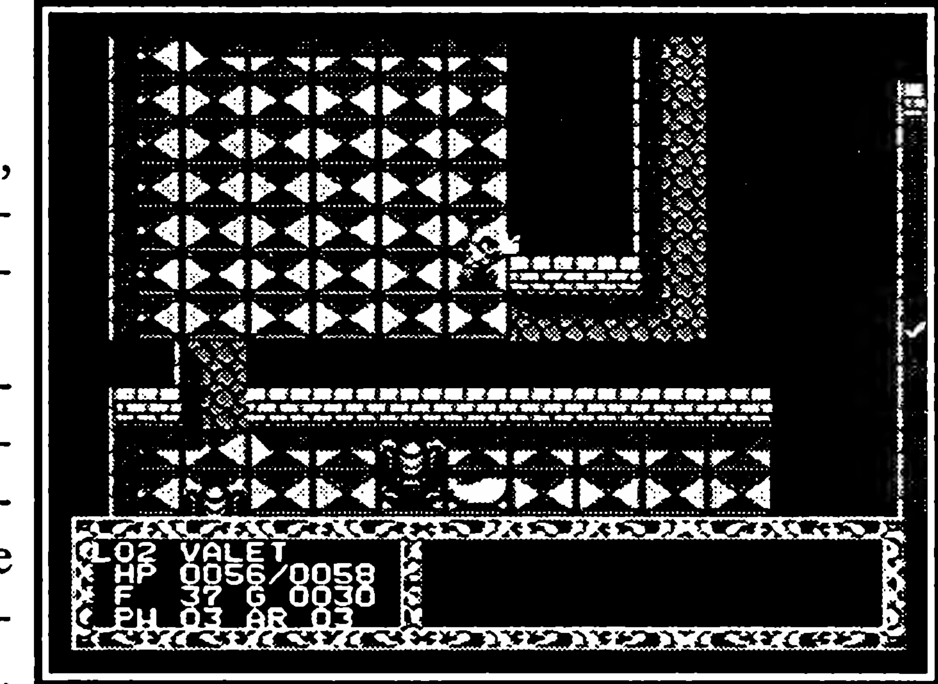
Уровень — 23

Скорость — быстрая

Коридор — да

Атака на расстоянии — да
Способность — украсть предмет
Дополнение — будьте бдительны и не позволяйте этим монстрам стащить у вас что-нибудь ценное. Помимо этой способности, они имеют много энергии.
Имя — Dune
Уровень — 23
Скорость — да
Коридор — да
Атака на расстоянии — да
Способность — нет
Дополнение — самый мощный из роботов-монстров.
Имя — Trunadai
Уровень — 25
Скорость — медленная
Коридор — нет
Атака на расстоянии — да
Способность — paralysis
Дополнение — не так уж все и плохо. Если вы парализованы, вы не можете только двигаться, наносить удары вы можете по-прежнему.
Имя — Hellfish
Уровень — 27
Скорость — средняя
Коридор — нет
Атака на расстоянии — нет
Способность — нет
Дополнение — весьма сильная рыбка, ударяет достаточно сильно.
Имя — Chaos
Уровень — 27
Скорость — быстро
Коридор — нет
Атака на расстоянии — да
Способность — нет
Дополнение — самый сильный из монстров-глазков.
Имя — Gogon
Уровень — 29
Скорость — средняя
Коридор — да
Атака на расстоянии — нет
Способность — chaos magic
Дополнение — этот монстр опасен только тем, что может вас контузить.
Имя — Dragon
Уровень — 29
Скорость — средняя
Коридор — да
Атака на расстоянии — да
Способность — Fire Blast
Дополнение — не считая последнего босса, самый сложный монстр.

Ловушки (Traps)



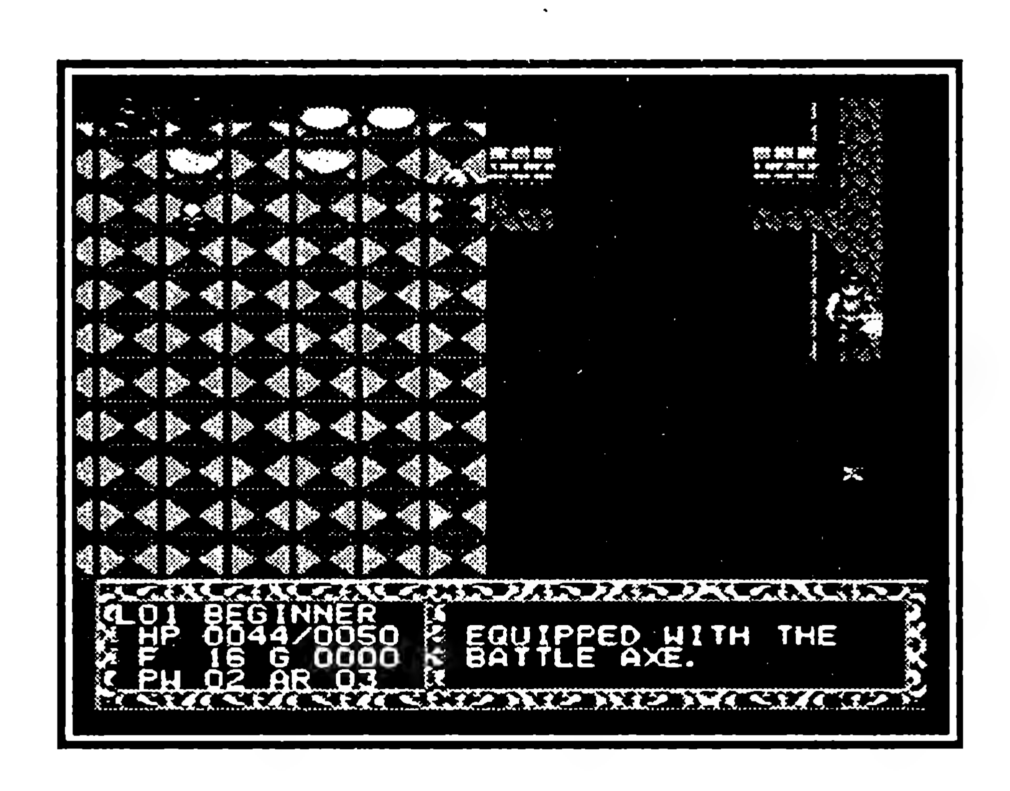
Всего в игре два типа ловушек:

— Ямы (Pits) — если вы наступите на нее, то просто упадете на один уровень вниз. В общем, ничего страшного, если только не упадете в толпу монстров.

— Сигнализация (Alarm) — если вы наступите на эту ловушку, то все монстры на уровне узнают о вашем присутствии и со всех ног помчатся к вам. Все спящие монстры проснутся и тоже устремятся задать вам жару. Особенно эти ловушки опасны на уровнях с пятого по девятый, где в изобилии бродят роботы. Если вы наступите на сигнализацию в этом уровне, то и глазом моргнуть не успеете, как окажетесь в окружении гадких металлических монстров.



Советы



Чтобы без особых проблем разобраться с монстрами, стойте возле двери и уничтожайте их по одному. Стоять посреди комнаты и сражаться — только напрашиваться на раннюю погибель.

Исследуйте каждый уровень тщательно, порой попадаются весьма неплохие предметы.

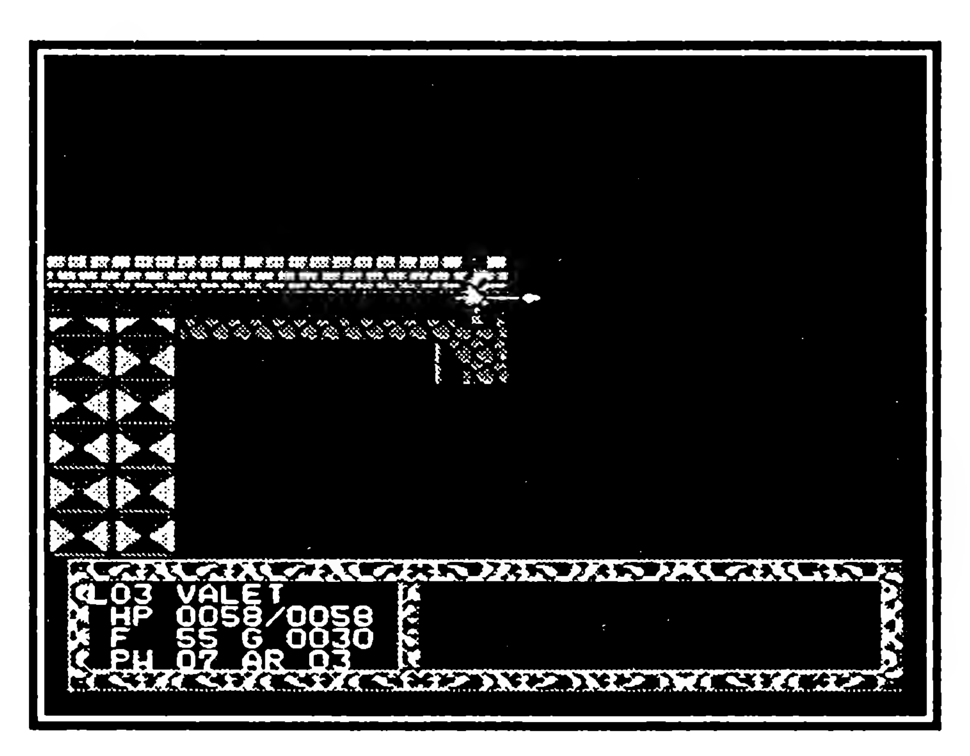
Будьте внимательны, если вы уничтожите всех монстров на уровне, то через небольшой промежуток времени они все вернутся. Так что или оставляйте в живых одного монстра, или, убив всех, сразу же переходите на следующий уровень.

Прохождение

Уровни 1—4

Так как это только первые уровни, то старайтесь уничтожать всех монстров и собирать все предметы, которые сможете найти. Особенно вам необходимы будут магические предметы — chaos scrolls и anti magic canes, которые очень пригодятся на более поздних уровнях. Однако стоит попробовать все новые предметы сразу по нахождению, чтобы вы имели представление, как они работают. Вначале лучше всего использовать топор, желательно боевой (battle axe), так как с его помощью вы сможете уничтожать начальных монстров с одного удара. Также неплохая замена топору длинный меч (long sword). Однако сильно не увлекайтесь, так как на первых уровнях если вы умрете, то придется начинать игру сначала. Только после пятого уровня вы сможете продолжить игру, если падете смертью храбрых.

Экипировка, которую вы должны постараться достать на этих уровнях: Hand Axe, Battle Axe, или Long Sword, а также полный комплект Кожаных доспехов (Leather Armor).

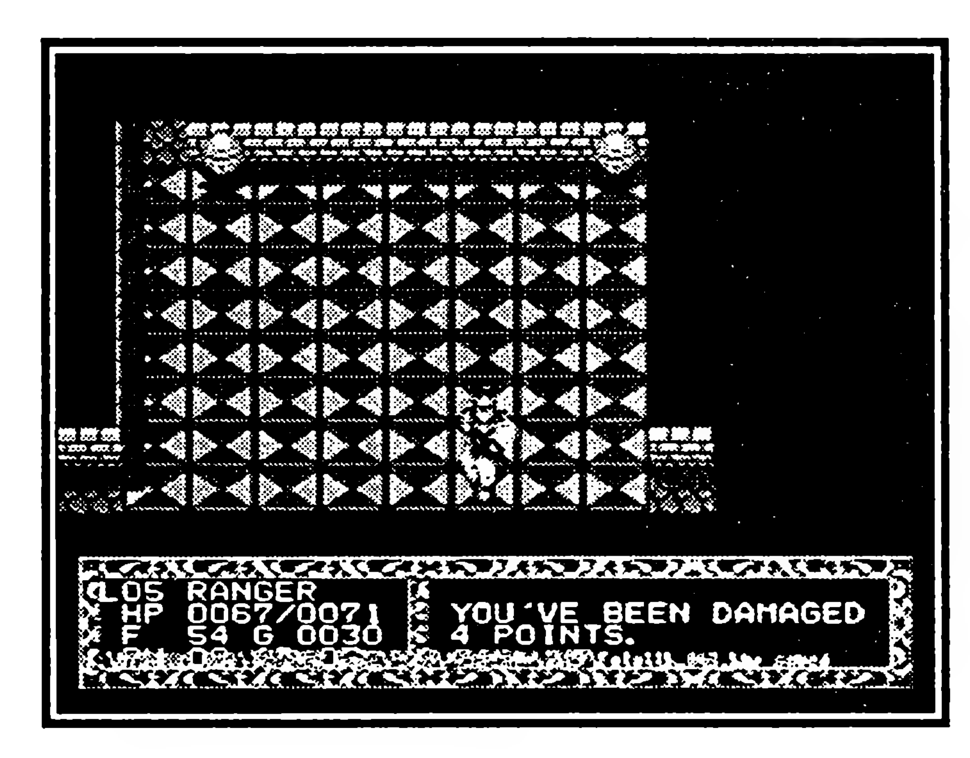


Уровни 5—9

Как только вы доберетесь до пятого уровня, в вашем распоряжении окажется небольшая «живая» комната, в которой вы будете начинать игру, если погибнете. При этом сохраняется вся экипировка, которая у вас была в четвертом уровне. Уничтожайте роботов, только по одному, иначе они окружат вас и быстренько убьют. Также не забывайте собирать различные магические и иные предметы, которые очень пригодятся на более поздних уровнях. Используйте лекарства

(potions), по возможности рядом с едой, так как при их использовании весь датчик голода обнуляется.

Экипировка, которую вы должны постараться достать на этих уровнях: Long Sword, Ring Armor, Chain Helm, Wood Shield



Уровень 10

В этом уровне используйте chaos scroll, если он у вас имеется (а лучше бы так оно и было). В противном случае все монстры уровня сразу же нападут на вас всем скопом, ну, о последствиях, думаю, говорить смысла нет. Так что используйте этот свиток и контузьте монстров, после чего вы можете спокойно перебить их по одному. Соберите все предметы, уничтожьте всех монстров и переходите на следующий уровень.

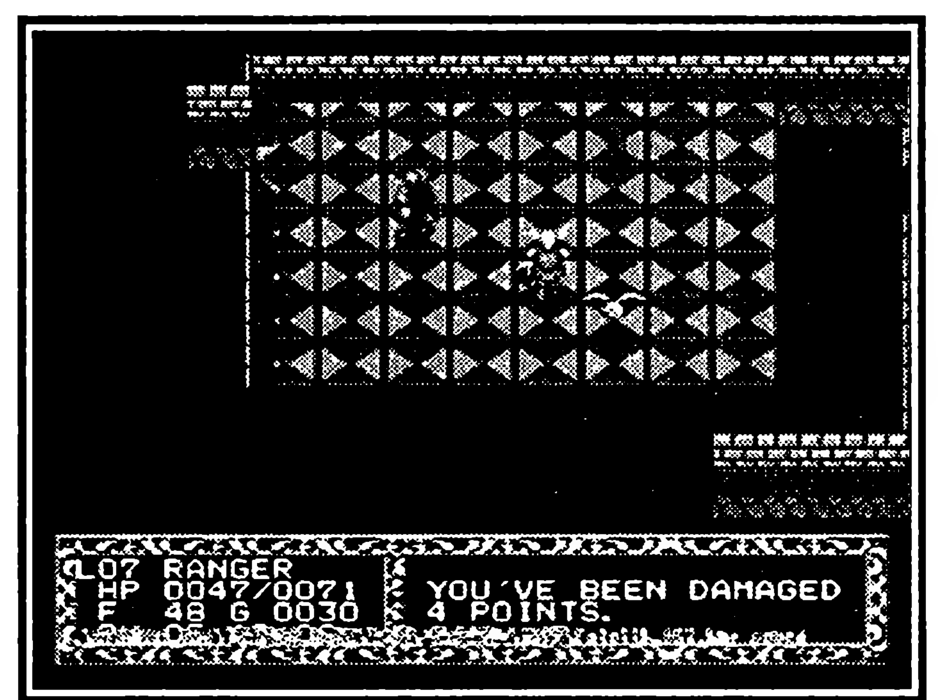
Уровени 11—14

На этих уровнях опасайтесь насекомых, которые могут разбить вашу броню. Так что на всякий случай имейте запасную. Постарайтесь найти Shinobi Sword, в противном случае используйте трезубец (Trident) (здесь его очень легко найти). Кроме насекомых, в этих уровнях больше беспокоиться не о чем, так что делайте все то же, что и в предыдущих уровнях. После того, как вы дойдете до одиннадцатого уровня, топорами уже лучше не пользоваться, так как монстры стали гораздо сильней и топором их с одного удара не убьешь. Ищите оружие помощнее.

Экипировка, которую вы должны постараться достать на этих уровнях: Shinobi Sword (или Trident), Scale Armor, Steel Shield, Steel Helm.

Уровни 15—19

В этих уровнях вы можете найти Серебряный меч (Silver Sword) и Серебряные доспехи (Silver Armor), но найти их очень нелегко, надейтесь на удачу. Из сильных монстров появляются медузы (Medusas). В остальном здесь нет ничего необычного.



Уровни 20—24

Монстры становятся очень сильными и коварными. Лучшим оружием в этих уровнях является Меч молнии (lightning sword). Если у вас имеется проклятое оружие, не используйте его пока.

Экипировка, которую вы должны постараться достать на этих уровнях:: Lightning Sword (или Tiger Lance), Silver Armor, Silver Shield, Hyper Helm.



Уровни 25—29

По настоящему сложные враги ожидают вас здесь. В некоторых местах вам придется использовать Chaos scrolls и Anti Magic canes.

Уровень 30

Сразу же используйте Chaos Scroll, если он у вас еще остался. Dragons, Gorgons, Hell Fish, и Chaos ждут вас здесь. Использовав свиток Хаоса, идите прямо вперед и найдите Святой кубок (Holy Goblet) он убьет всех монстров и при этом вы получите очки опыта за их уничтожение. Надеюсь, у вас уже самый высокий уровень опыта (Lordmaster).

Последний босс

Используйте зелье убыстрения (quicken potion), с его помощью вы сможете удвоить ущерб, наносимый противнику. Chaos, Antimagic и все подобное не действует на него, так что можете не отвлекаться. Бросьте в главаря все магические кольца, которые вы имеете и после этого приступайте к ближнему бою. Противник может использовать телепорт и конфузящие заклинания. Если у вас есть вылечивающие свитки, то используйте их после конфузии. В противном случае просто ждите когда враг подойдет и ударит вас. Как только вы одержите победу вы пройдете игру.

Уровни опыта

Когда вы убиваете монстра, вам засчитывается определенное количество очков опыта. У каждого из уровней опыта — свое количество. Так, например, вначале вы получаете по одному очку за каждого убитого монстра. Когда вы достигните второго уровня (Valet), за каждого убиенного вам будут начислять уже по два очка, ну и так далее. Здесь приводится список всех уровней опыта, которые может заработать ваш персонаж и количество очков, которое необходимо для того, чтобы заработать очередной уровень:

Beginner — 50 HP
Valet — 55 HP
Ranger — 60 HP
Leader — 75 HP
Battleman — 90 HP
Soldier — 115 HP
Warrior — 145 HP
Fighter — 180 HP
Swordsman — 225 HP
Trooper — 280 HP
Knight — 310 HP
Veteran — 370 HP
Master — 440 HP
Hero — 510 HP
Samurai — 600 HP
Lord — 680 HP
Lord Master — 770 HP

Автор описания Павел ЧЕРЕЙ

FLINSTONES (THE)

ФЛИНСТОНЫ

Taito ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★☆☆

Впервые эту игру я увидел еще в то время, когда и помыслить не мог, что смогу когда-то играть на более совершенных консолях, нежели восьмибитных приставках. А именно — когда вовсю увлекался форматом Dandy, и любимей его ничего не было. О том, что игра, которую мы так любили и буквально боготворили, на восьмибитках называвшаяся «Флинстоны-2», в свое время произошла с более высокого формата и была в последствии оттуда списана, я, как и большинство других геймеров, не знал, и тем неожиданнее и приятнее была для меня эта встреча на просторах Энциклопедии. Признаюсь, пришлось буквально воевать за то, чтобы описание Флинстонов досталось именно мне, и отбивать наглые домогательства других соискателей. Игра-то, на самом деле, очень старая, и заслуживает внимания сейчас только из-за своей красоты и увлекательности, ничем более она похвастаться не может, да и не нужно это было тогда, когда за классный пейзаж и проработанных персонажей мы готовы были отдать все. Прошли времена, пришло время червяков Джимов, эко-дельфинов и всякого рода Аладдинов, но иногда вдруг нарвешься вот на такую прелесть — и дух захватывает, и работа в радость. Думаю, многие из вас игру хотя бы видели, ну или, на крайний случай, слышали. Тем интересней будет моя задача — сделать для вас достойное описание, чтобы и читать было что, и поиграть снова захотелось.

Меню и загрузка



Попав на главный экран и посмотрев немного на заставку, нажимаем кнопку «Start», и попадаем на загрузочную страничку, где видим два пункта:

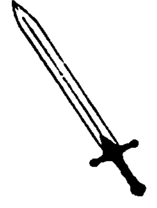
— Start — загрузка игры

— Option — установка параметров игры; о ней сейчас и поговорим, так как о первом пунктике меню говорить, в общем-то, нечего.

Зайдя в это окно, вы увидите несколько надписей. Сверху вниз они выглядят так:

— DIFFICULTY — уровень сложности игры, устанавливается в трех разных параметрах. По умолчанию стоит уровень сложности «Нормальный», но вы по своему усмотрению можете сделать его либо облегченным, для начинающих — EASY, либо усложненным, который обозначается как HARD. Установка этих параметров осуществляется при помощи манипулирования кнопками направлений, то есть D-pad кнопками.

— PLAYER STOCK — количество попыток, которые отведены вам на прохождение игры. Эта цифра варьируется в пределах от единицы до пяти, то есть если вы установите пять попыток, то в углу экрана (об этом подробнее — немного позже) у вас будет красоваться цифра «4», что означает обладание вами одной фактической попыткой и еще четырьмя в запасе. На языке геймеров это обозначается как «количество жизней».

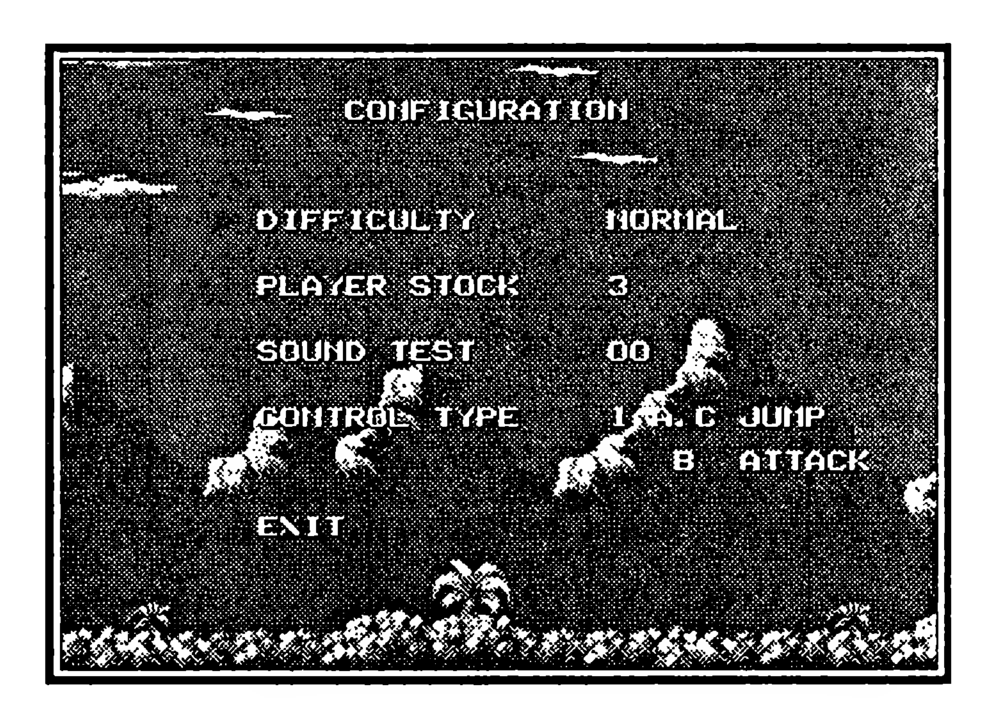


— SOUND TEST — позволяет прослушать один из шестнадцати музыкальных спецэффектов, которые присутствуют в игре.

— CONTROL TYPE — установка параметров управления. Всего вы можете выбрать один из двух способов управления.

— EXIT — выход из меню настроек

Сделав все, что нам надо в настроечном меню, загружаемся в игру, смотрим небольшой ролик, и теперь непосредственно приступаем к тому, что нас ждет внутри.



Управление

Кнопка Start — загрузка и пауза в игре
Кнопки А, С — прыжок
Кнопка В — атака
Зажатая кнопка В — усиленный удар

Меню экрана

На экране, помимо всего, там происходящего, вы сможете увидеть четыре показателя, расположенных в разных частях картинки. В левом нижнем углу находится шкала вашей энергии, состоящая из красных сердечек. При их исчезновении вас ждет потеря жизни, то есть попытки. В левом верхнем углу нарисованы очки, которые вы успели набрать за прошедшую игру. Аналогичный значок находится и в правом верхнем углу, только нарисован он в виде головы Фрэда, главного героя, в обрамлении звездочки, — это количество приобретенных вами призов.

Ну и про последний значок — в правом нижнем углу, я уже писал — это количество ваших жизней.

Предметы

Яблоко — добавляет вам очков (всего сто)
Маленькая звездочка — тысяча очков
Штанга — увеличение силы
Голова жены — бессмертие на некоторое время
Голова Фрэда — жизнь (всего можно набрать 9)
Звезда с головой — за пятьдесят таких звезд дают жизнь
Яйцо — помогает стать наездником птички

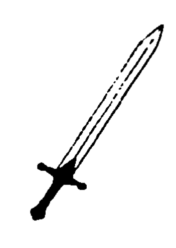
Полное прохождение

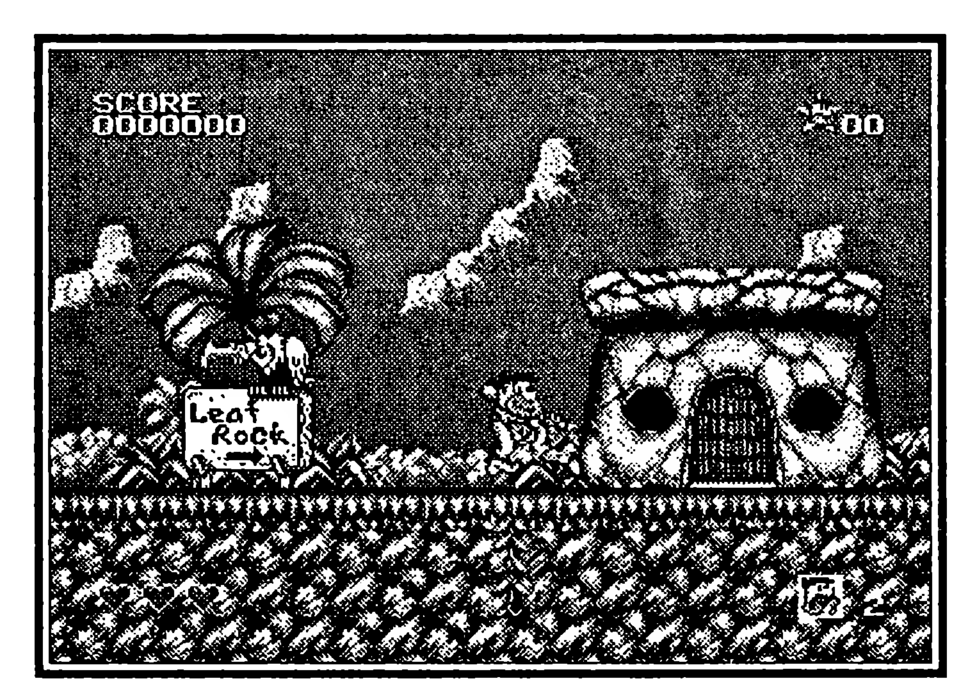
Уровень 1: В путь

Эпизод 1-1

Начав игру, для начала осмотритесь. Опробуйте свою дубинку и особо позаботьтесь о том, чтобы научиться бить усиленным ударом. Для того, чтобы это сделать, нужно некоторое время держать кнопку удара и потом отпустить, уронив свою дубинку на голову врага. В этом случае вам могут дать какой-либо дополнительный приз. Сейчас на конкретном примере и разберем все возможные сейчас действия.

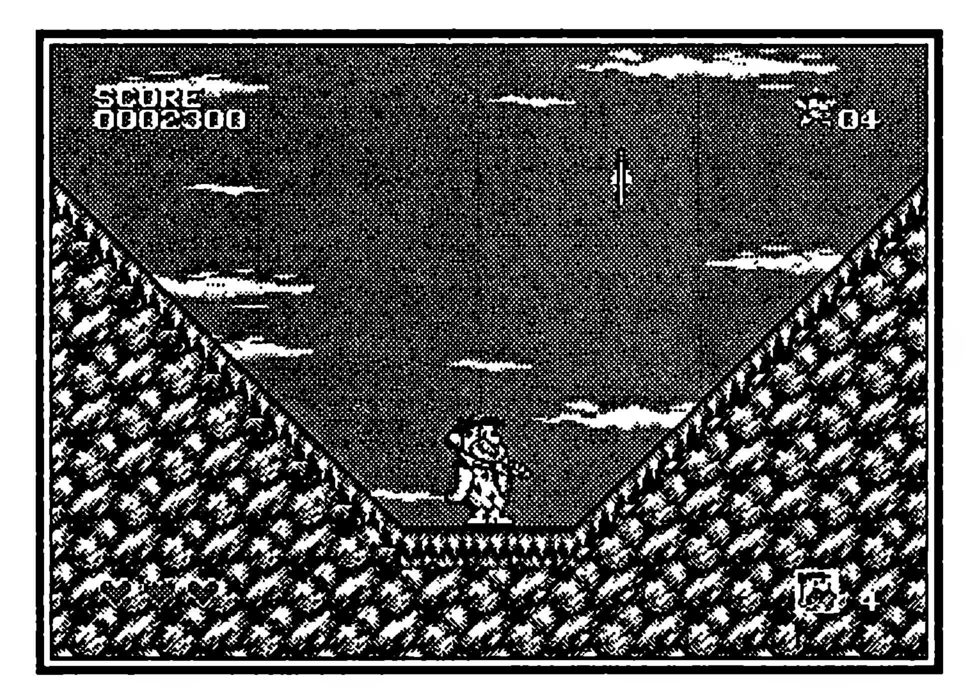






Пройдите немного вперед и убейте первого врага — это нечто похожее на улитку, зеленого цвета и с длинным носом. В общем, непонятно что. Сделав это, здесь же залезьте на крышу дома (для этого нужно подпрыгнуть, нажать и удерживать кнопку ↑, пока Фрэд не заберется наверх) и возьмите две звездочки. Подойдя к правому краю крыши, быстро спуститесь вниз, пройдите немного вперед, под следующую крышу, и убейте еще одну улитку, после чего вернитесь и убейте прыгающего розового чудика между двух домов. Теперь идите вперед с высоко поднятой дубиной и убейте, если до этого не сделали того, третьего чудика при помощи усиленного удара, но так, чтобы он находился между третьим и четвертым домом — тогда вам за это дадут яблоко. Если не повезло, и яблока не дали, еще раз поднимите дубину и так сделайте еще пару шагов в направлении розовой свиньи, отдыхающей возле четвертого дома. Будьте внимательны, так как в тот момент, когда вы приблизитесь на какое-то расстояние, свинья сорвется с места и ринется на вас. Если вы не получили яблока за последнего чудика — сможете получить за поросенка. Если уж и за него не дали, — что ж, такова сэлява, как говорится. Залезьте на крышу четвертого дома, и с него — на уступ выше. Здесь, забрав звезду на крыше дома, при помощи услужливых птичек переберитесь на противоположную сторону пропасти. Идите вперед, и, перепрыгнув первую яму, можете ненадолго остановиться и подумать. А думать, на первый взгляд, делать нечего: впереди еще одна яма, надо перепрыгивать. И вот здесь еще один секрет. Если вы перепрыгнете яму и пойдете вперед, вам необходимо будет потом карабкаться на высокую гору при помощи змеиных голов, которым нужно будет придавать некоторую контузию на некоторое время. Есть второй путь, и он, мало того, что намного легче, так еще и значительно приятнее — это бонус. Чтобы попасть в него, нужно упасть во вторую яму, и там, нажав кнопку прыжка и отпрыгнув как можно выше от батута, вы сможете зацепиться за уступ вверху, а оттуда пройти в комнату с бонусом.

По моему мнению, для нас с вами полезно будет пройти и первым, и вторым путем, хотя бы для тренировки способностей. Сделать это можно следующим способом. Перепрыгнув вторую яму, дойдите до уступа и залезьте на него. Над собой увидите лязгающего зубами змея. Ударив ему по голове в тот момент, когда он выползет из норы, запрыгните на его тело, и ударьте следующего, после чего запрыгните на его тело и так далее. Оказавшись на самой вершине, не торопитесь идти вперед. На это первый путь закончен, и, если вы дойдете до таблички с цифрой «2», экран назад уже двигаться не будет. Став на краю пропасти со змеями, подпрыгните и падайте вниз посередине ямы — увидите любопытное

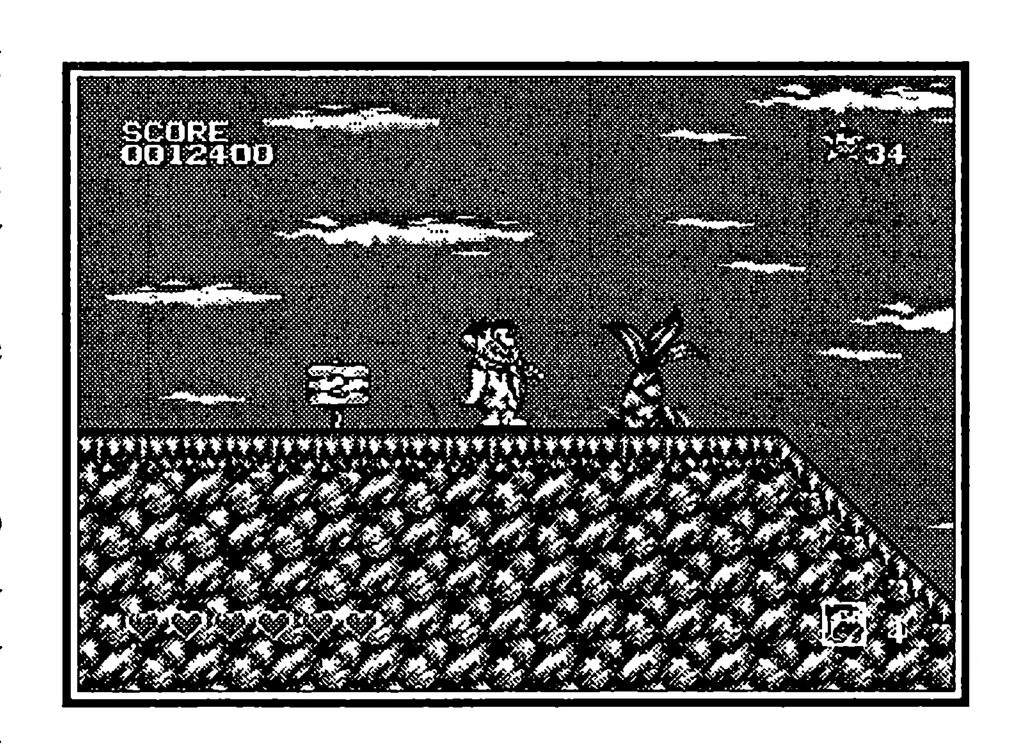




зрелище. После пройдите ко второй яме и прыгните в нее. Сделав все так, как я говорил, вы попадете в комнату-яму, где сверху на вас будут сыпаться призы. Наиболее полезными призами являются маленькие черные сердечки, которые удлиняют вашу шкалу энергии, а также значки с обозначением руки и штанги — они увеличивают вашу силу.

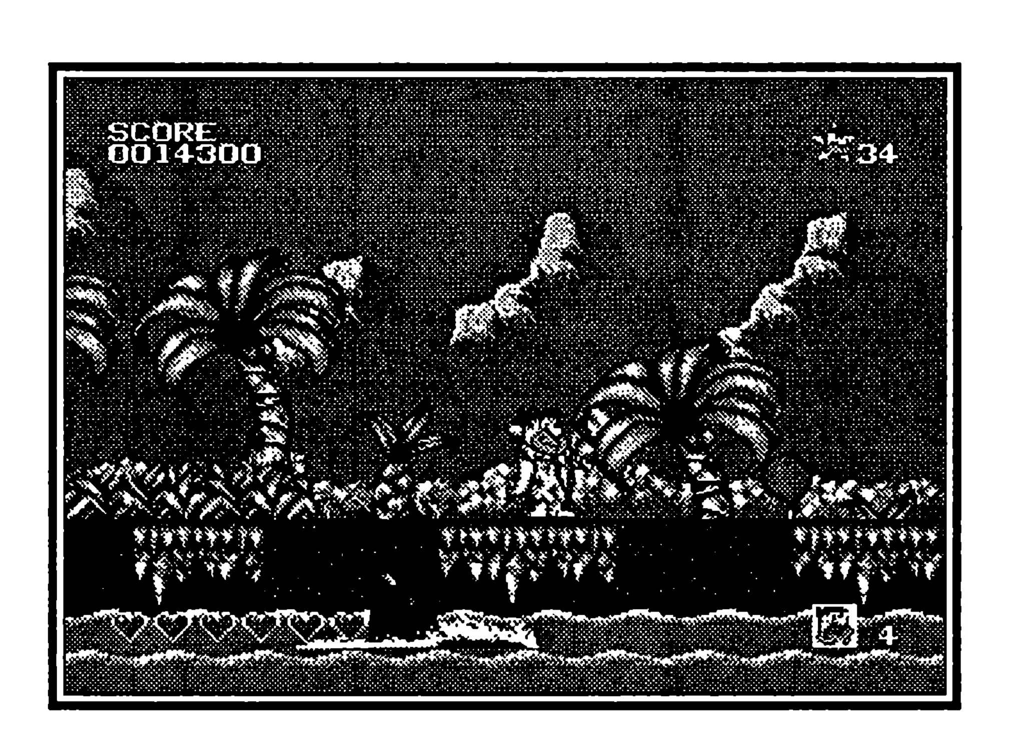
Эпизод 2-1: Акула у берега

Вот так вот, сразу и в бой. Начав новый эпизод, вам необходимо скатиться с горы (Фрэд сделает это сам, вам никаких усилий предпринимать не стоит) и стать на спину акулы. Она доставит вас на противоположный берег, но сначала вам грозит небольшое путешествие на хребте этой рыбки по волнам, в процессе которого нужно будет отбиваться от назойливых рыб. Проблемы это особой не представляет, пока вы будете на спине акулы, вам угрожает всего лишь одна рыба, которая непосредственно может попасть в вас. Она выскочит примерно третьей по счету и, чтобы отразить ее, нужно всего лишь стать на левый край акулы, и так рассчитать удар, чтобы попасть по стерляди, когда она приблизится.

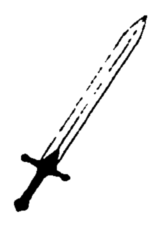


Приблизившись к берегу, спрыгните на него со спины акулы, пока она не ушла под воду. Вот здесь и начинаются основные испытания этого эпизода. Сейчас вам предстоит двигаться вперед, постоянно останавливаясь и ожидая действий противника. Все дело в том, что акула, на которой вы приехали, через несколько мгновений начнет проламывать снизу берег, на котором вы стоите. Для того, чтобы удачно пройти этот участок, предлагаю вам следующую тактику.

Стоя на самом краю берега слева, дождитесь, пока акула проломит берег впереди вас. Если боитесь упасть после этого в воду, станьте на полшага вправо: чем больше места вы занимаете, тем меньшую часть берега проломит рыбка. Так вот, стоя на левом краю берега и дождавшись первого нападения акулы, перепрыгните на противоположную сторону пролома, и там, точно так же, после очередного нападения, прыгайте вперед. Здесь, приземлившись на берег, отразите нападение двух рыб, после чего снова можно прыгать дальше. Таким образом, проходя медленно вперед, вы скоро доберетесь до того места, где нападения акулы кончатся. За это время можете попробовать взять несколько призов, в том числе и дополнительное сердечко.

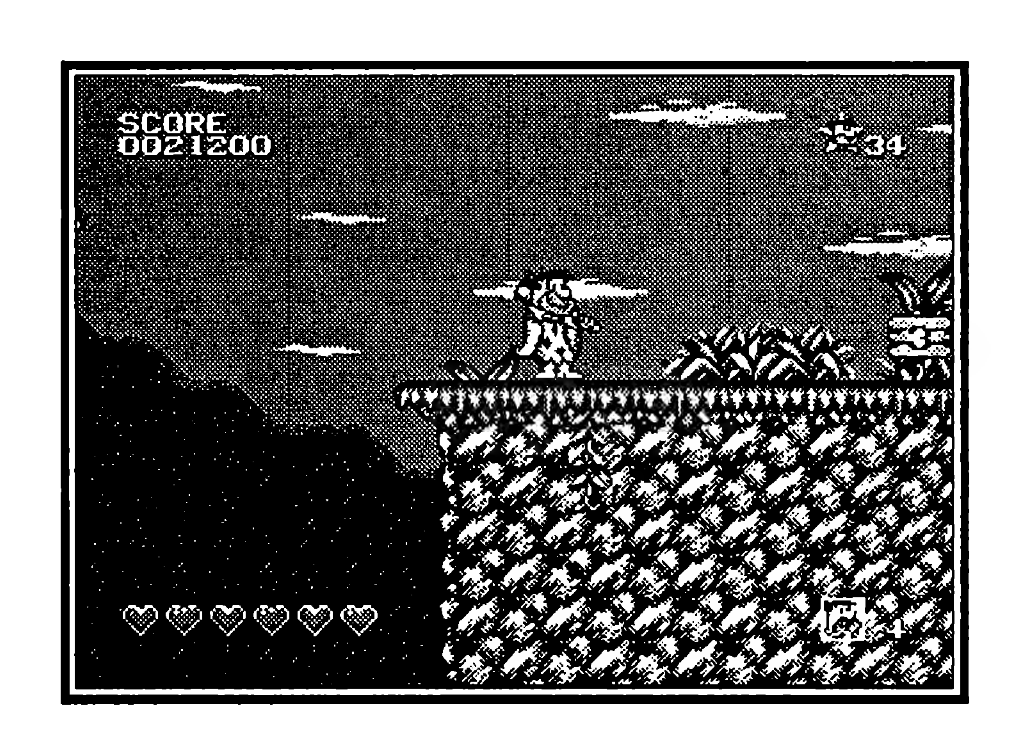


Дойдя до водопада, вы можете сколь угодно пробовать забраться наверх при помощи бревен, скатывающихся по волнам, но скорее всего у вас ничего не получится. Для того, чтобы это сделать, нужно разбить лежащее



справа яйцо. Внутри него находится птица, и вы, оседлав ее, сможете при помощи прыжков забраться вверх. Просто прыгайте с того места, где разбили яйцо, вверх, и на вершине водопада прыгните направо. После этого переберитесь на противоположный (справа) берег провала и, убив там чудика, подойдите к левому краю обрыва.

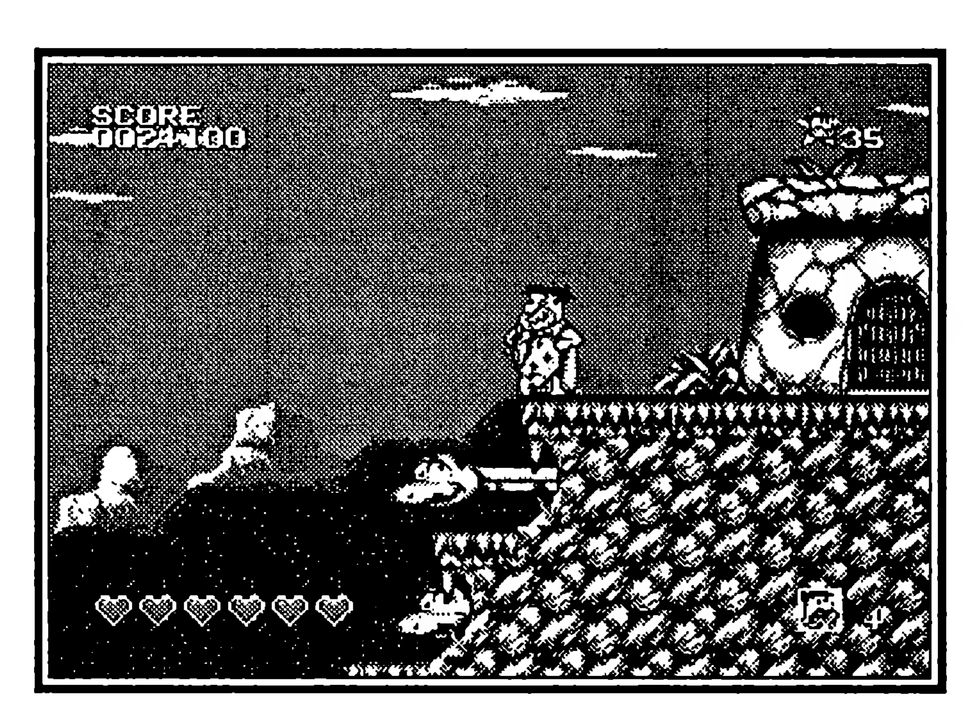
Эпизод 3-1



Спрыгнув вниз и упав вдоль правой стены, вы сможете попасть в подземную пещеру. Здесь вы приобретете ряд вещиц, в том числе и бессмертие на некоторое время (в форме изображения жены Фрэда). Дойдя до края земли, перепрыгните на площадку, которую держит птица. В этот момент она резко взмоет вверх, а вам нужно успеть спрыгнуть на платформу справа, после чего, убив там свинью, перепрыгнуть на следующую платформу, с нее — как можно дальше вперед, чтобы упасть на твердую поверхность. Если хотите, можете попробовать попасть на третью платформу, но это и не требуется, — только время потеряете (у вас сейчас должно быть временное бессмертие). Здесь на домах убейте чудика и соберите все призы, после чего ступайте вправо, перепрыгните провал и ступайте до упора вправо, пока под вами не окажется провал. Внизу, в яме, явно что-то находится. Скорее всего, это динозавр. С рогом на лбу. Которым он хочет вам наподдать. Ваша задача сейчас — заставить его проломать противоположную стену, чтобы вы смогли пройти внутрь пещеры. Чтобы сделать это, спуститесь вниз и пройдите вправо, став возле стены. Чтобы динозавр вас не задел, подпрыгивайте вверх, когда он будет проноситься вправо, и уходите от его рога.

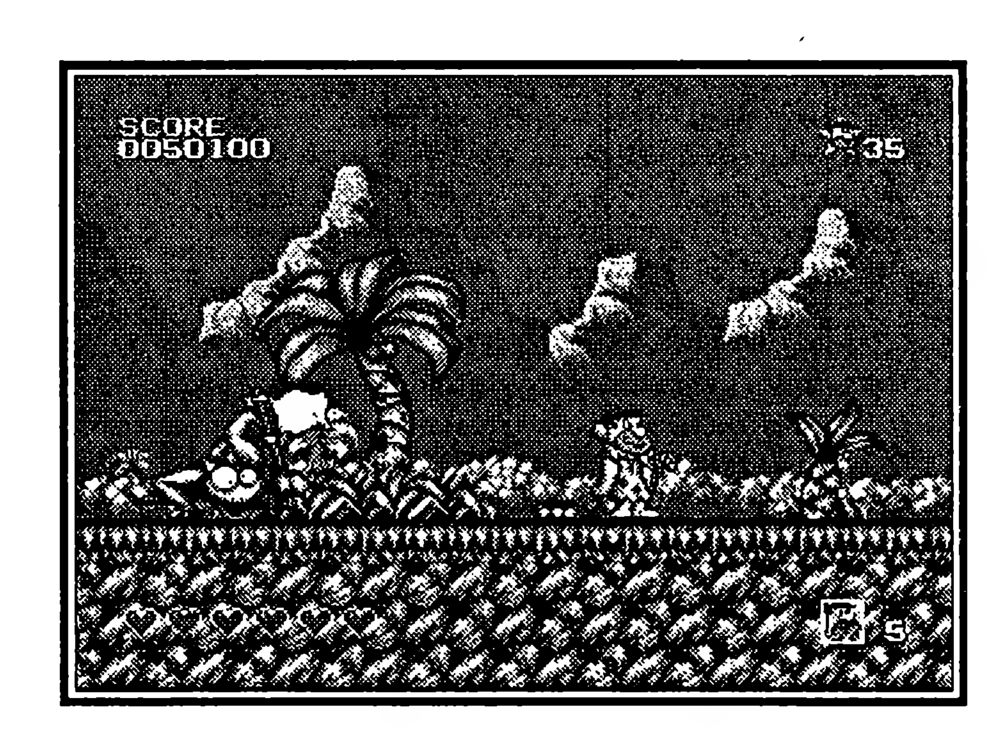
Эпизод 4-1

Пройдя вперед через проем, запрыгните на платформу, удерживаемую птицей, и, когда она взметнется вверх, спрыгните вниз и ступайте вперед. Скоро вы, без всяких препятствий, доберетесь до обрыва. Вроде бы нет внизу ничего, но скоро вы увидите крылья птицы, летающей внизу. Когда она приблизится вплотную к обрыву, спрыгните вниз так, чтобы упасть на платформу, которую она таскает. Учтите, что веревка, на которой болтается палка, достаточно длинна, поэтому правильно рассчитайте свой полет. Спрыгнув на противоположный берег, ступайте вперед, пока не достигнете ступенек, ведущих вверх. Здесь вы снова встретитесь со своими старыми знакомыми — змеями. Чтобы забраться наверх и не потерять энергии, вам нужно применить примерно ту же технику, которой вы уже пользовались при предыдущей встрече. Нов этот раз вам придется быть немного похитрее. Расстояние между змеями



очень маленькое, и если вы просто будете с одного прыгать на другого, вас заденут. Подойдя к первому, ударьте его, и потом, подпрыгнув не слишком высоко, ударьте верхнего. Теперь заберитесь на первого, подпрыгните еще повыше и ударьте третьего, и так далее. Только учтите, что делать это нужно как можно быстрее.

Пройдя вперед по пригорку после того, как обойдете змеев, спрыгните вниз и разбейте яйцо. Взяв птицу, быстро идите вперед, и скоро попадете в комнату поединка с боссом. Это лягушка на пружине, которая постоянно прыгает вокруг вас и иногда зарывается в землю. Уничтожить ее очень просто. Дождитесь, пока она начнет вылезать из-под земли (об этом свидетельствует земля, подлетающая вверх), и ударьте усиленной дубинкой или камнями из клюва птицы. После этого лягушка начнет прыгать вперед — пройдите под ней. Последним действием ее будет большой прыжок вверх. Вам в это время важно находиться в движении и ударить ее снова, когда она начнет зарываться. Такими вот нехитрыми действиями вы довольно скоро уничтожите первого босса.

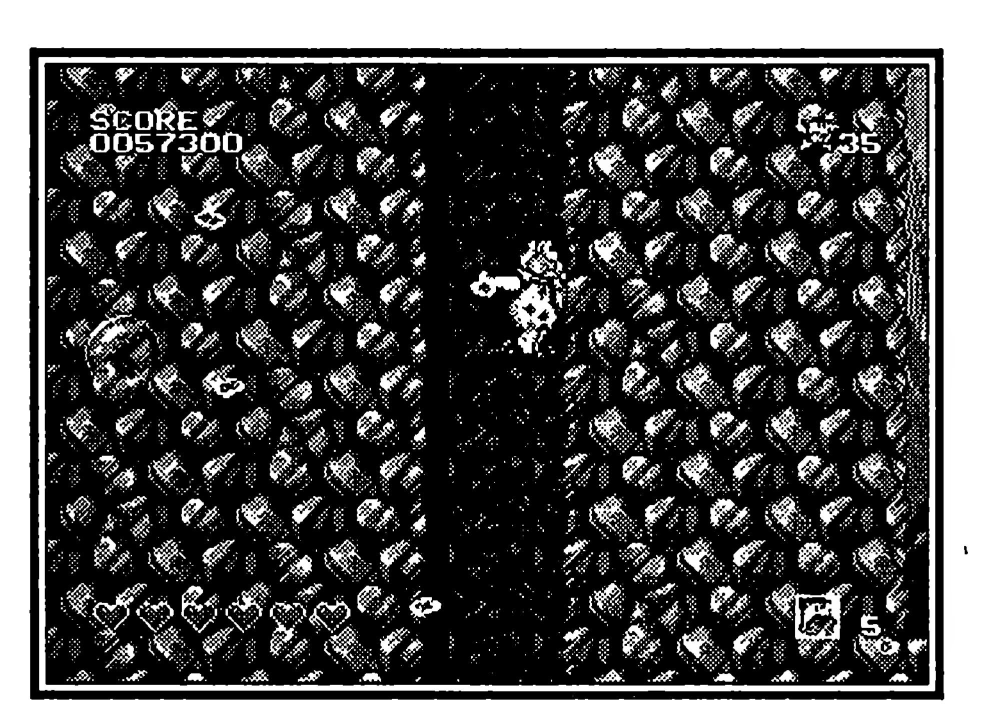


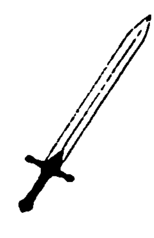
Уровень 2: Подводная одиссея

Эпизод 1-2

Во всех играх такого жанра мы рано или поздно наталкиваемся на подводный уровень. Вот и здесь вторая зона проходит под водой. Причем под водой все время. Вам, как ни странно, не понадобится воздух, чтобы не умереть от асфиксии, и Фрэд путешествует по подводным зарослям с такой же точно улыбкой, как и по суше. Здесь мы, естественно, встретим сразу нескольких совершенно новых врагов, в том числе и уже знакомых рыб, но в новой реинкарнации, — теперь они плавают, а не летают. Много на сей раз будет и естественных препятствий, по типу колючек в потолке или полу. Есть и совершенно новые, и потому несколько сложные враги. Но обо всем по порядку.

Начав игру в первом эпизоде, осмотритесь вокруг и попробуйте свои навыки пловца. Как обычно это и бывает, навыки гребли вы осуществляете при помощи кнопки прыжка, атака по-прежнему та же. Пройдите вперед и подымитесь на первую возвышенность. Здесь же вам придется расправиться с первым в уровне врагом — вполне безобидным крабом почему-то лилового цвета, и сразу после этого — уже ставшей ненавистной рыбой. Здесь они красного цвета. После этого проходим вперед и спускаемся с пригорка, но не по головам осьминогов, это вам не «Джо и Мак», нет, просто немного подпрыгнув (извиняюсь, всплыв) вверх и таким образом благополучно преодолев вражеский фор-

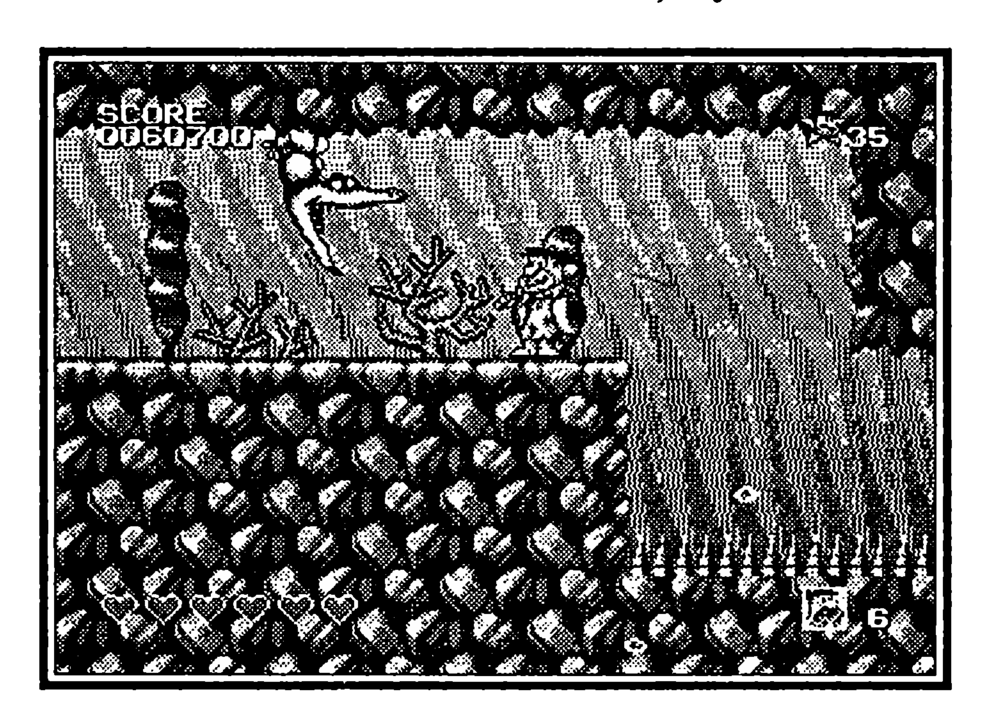




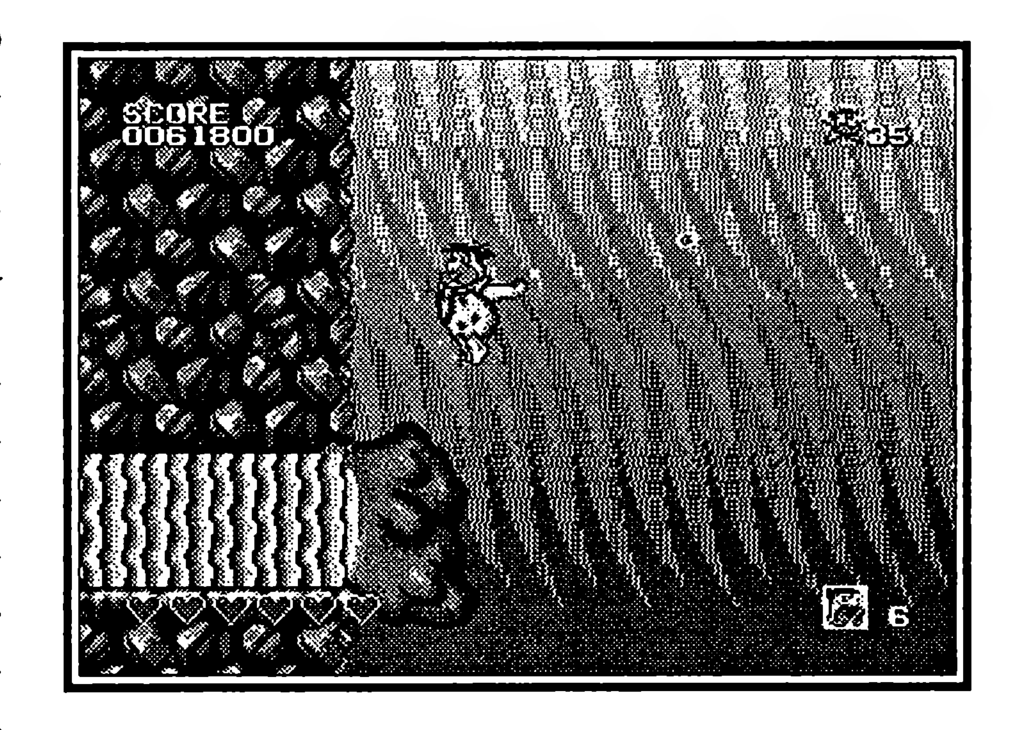
пост. Но будьте осторожны, чтобы не напороться на колючки у противоположной стены, и не разгоняйтесь слишком сильно. А еще лучше будет, если вы уничтожите хотя бы одну из двух рыб, плавающих на этом пространстве, и только после этого спуститесь в подводную пещеру. На ее дне возьмите приз и убейте двух крабов, и, пройдя вперед, — рыбу на пригорке, после чего спуститесь вниз. Здесь нас ждет новое препятствие — электрические медузы. То есть в том, что они электрические, нет ничего нового, но все дело в том, что своими разрядами медузы способны делать затемнения в комнате, вследствие чего вы абсолютно ничегошеньки не видите. Для того, чтобы снова включить свет, необходимо медузу ударить чем-нибудь тяжелым, например вашей дубинкой, в тот момент, когда она расслабится и не будет думать над тем, как бы это снова выключить свет. Но для этого придется попотеть, так как в комнатах, где обитают сии нехорошие моллюски, чаще всего в полу, а иногда на потолке находятся колючки, и в темноте на них очень просто напороться. Спустившись в первую комнату, находитесь на одном с медузой уровне и, как только она прекратит делать разряды, ударьте вражину и пройдите во вторую комнату, где то же самое сделайте со следующей, после чего возьмите призы на ступеньках внизу и поднимитесь вверх на уступ. Спустившись вниз и обойдя осьминога, вы сможете взять дополнительное сердечко (если только их у вас не шесть, как у меня). Под потолком, убивая встречных рыб, проплывите затем вперед, до нового спуска в очередной коридор с колючками, который на сей раз выведет вас ко второму эпизоду.

Эпизод 2-2

Спуститесь в комнату с двумя медузами и, ударив вторую (колючек на полу здесь нет), всплывите вверх в колодце справа. Проплыв вперед над колючками, вы снова должны будете спуститься вниз. По дороге можете попробовать взять жизнь, расположенную в шарике над колючками в правом нижнем углу, но, если не рассчитываете на свои силы и возможности, лучше этого не делать. Обойдя слева колючки, спуститесь вниз и возьмите два приза на дне, после чего пройдите вперед, поднимитесь на уступ и убейте краба и улитку. Улитка иногда выходит из-за стены и бросает в вас панцирями, поэтому лучше будет, если ее здесь не будет. Поднявшись в узкий коридор, ступайте медленно вперед. В это время верху будут вылезать несколько крокодилов и пытаться укусить вас. Чтобы не допустить этого, не спешите рваться вперед и при приближении к рептилии бейте ее дубиной. Также опасайтесь крабов, обитающих здесь. Дойдя до конца коридора, через небольшой поворот продвиньтесь еще дальше. На этом месте вам придется быть особенно осторожными: поворот очень узок, и снизу в полу находятся колючки, такие же колючки есть и на дальней справа стене, на которую вы, разогнавшись, можете напороться. Пройдя поворот, убейте крабов на платформах и рыб рядом. Поднявшись немного вверх и пройдя в узкий проход, ступайте вперед, не подходя к странному желто-красному выступу. Меня здесь мое природное любопытство сгубило: дотронувшись раз до красивого хол-

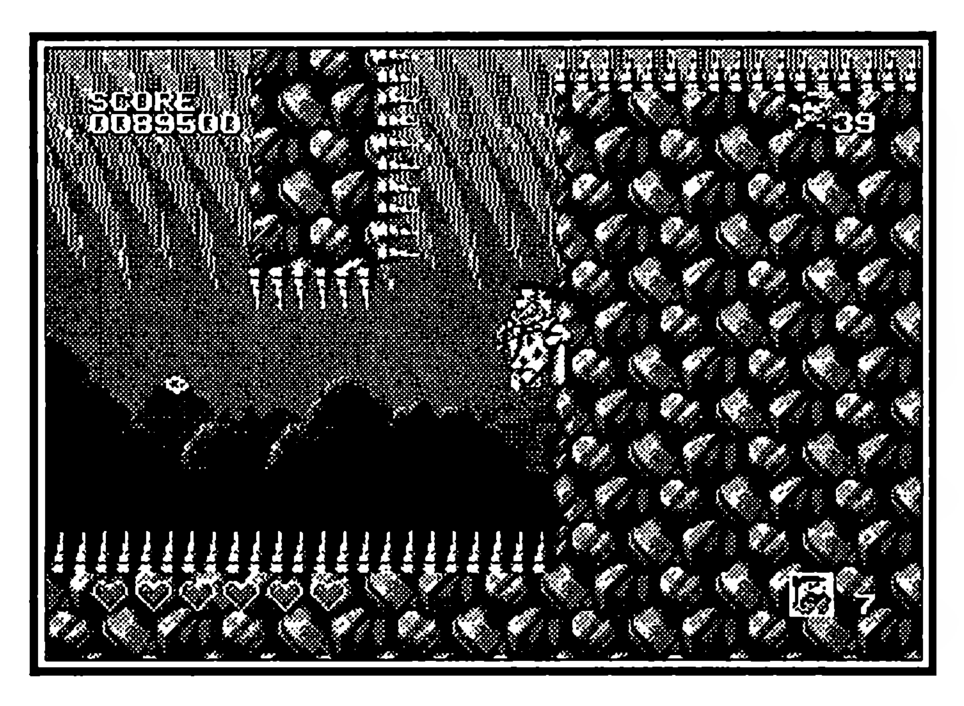


ма, вы теряете сразу целую жизнь. Но мало того, как только вы начинаете двигаться вперед, этот выступ начинает гнаться за вами! Это волна огненной лавы, и вы должны успеть выскочить из коридора прежде, чем она вас догонит!



Сделать это не трудно, труднее будет дальше. Выйдя из коридора и поднявшись немного для безопасности вверх, вы уже практически дошли до следующего эпизода. Здесь также есть два пути его завершения. Первый — пойти вперед и, уничтожая рыб, встречающихся на пути, прорваться к завершению второго эпизода. Второй — это бонус, которым вы можете в случае необходимой ловкости пополнить свою казну. Для того, чтобы попасть в него, нужно спуститься под выступ лавы — там вас встретит зеленый инопланетянин и проведет к бонусу. Дополнительный эпизод заключается в том, чтобы собрать как можно большее количество призов, прыгая по батутам вперед. Для этого всего лишь достаточно правильно от них отскакивать и не проваливаться в ямы. Завершив бонус или провалившись в яму, вы окажетесь у начала следующего эпизода.

Эпизод 3-2



Начав его на краю обрыва, спуститесь в нижнюю комнату и, обойдя двух медуз, поднимитесь выше. Стараться взять призы в этой комнате, думаю, не стоит, так как ничего особо ценного они в себе не содержат: яблоко и силу. Поднявшись наверх, убейте двух рыб и дойдите до правого угла, где снова поднимитесь вверх и пройдите по загнутому коридору до большого участка земли. Здесь вас ожидает новое испытание. Если вы вдруг замешкаетесь, заканчивать эпизод придется с другой жизнью. Попав в следующую комнату, вы подвергнетесь нападению нескольких стай рыб. Точнее, они не нападают, а просто прижимают вас к стене с колючками. Чтобы не попасть впросак, из колодца, в котором вы предварительно находились, сразу поднимайтесь вверх и вперед и, пропустив косяк снизу, опуститесь, потом снова подымитесь таким образом, лавируя, вы доберетесь до четвертого эпизода.

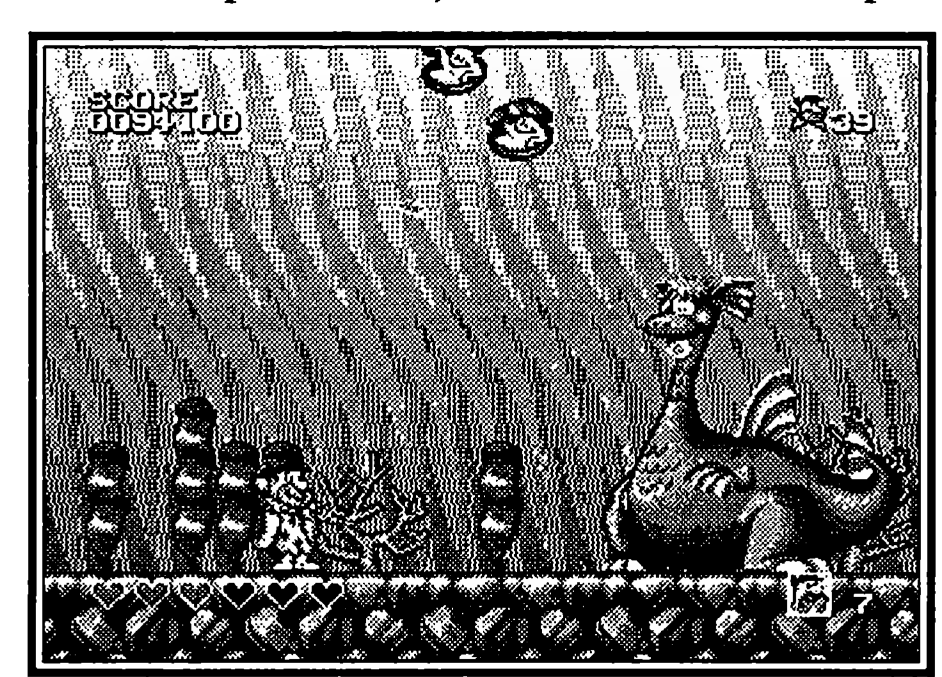
Эпизод 4-2

Спустившись вниз, лавируя, пробирайтесь по коридору, препятствуя течению, которое нагнетают осьминоги. Скоро вы доберетесь до комнаты, разграниченной несколькими перекрытиями на этажи. В том случае, если у вас не хватает энергии, вы можете пройтись по ним, чтобы набрать сердечек. В противном случае просто по самому левому колодцу спуститесь вниз и вдоль нижнего этажа (опасаясь колючек внизу и ракушек в стенах) ступайте вправо. По ветвистому колодцу двигайтесь вперед, убивая



рыб. Чтобы они невзначай не нарвались на вас и не потратили ваше здоровье, двигайтесь медленно и осторожно.

Скоро вы придете на твердую поверхность. Коридор, по которому вам надо пройти, перегораживают каменные столбы. Дождитесь, пока столб опустится вниз, и тогда проходите вперед. Время их нахождения внизу достаточно велико, поэтому спешить не обязательно. Но и не стойте на нем, ожидая манны небесной. Немного пройдя вперед и убив парочку селедок, вы получите точно такие же столбы сверху, и потом — узкий коридор с колючками. Здесь главное не спешить и не нервничать, иначе точно напоретесь на колючку. После этого вас ждет встреча с боссом — лиловым подводным динозавром.



Чем меня радует эта игрушка, так это потрясающей простотой поединков с боссами. Это просто чудо, а не драки. Что предыдущая лягушка, что этот лиловый — простота неподкупная. Все, что от вас требуется, — бить дубиной по падающим сверху ракушкам. Больше даже говорить ничего не буду. Ну ладно, скажу про водовороты. Они у него тоже бывают.

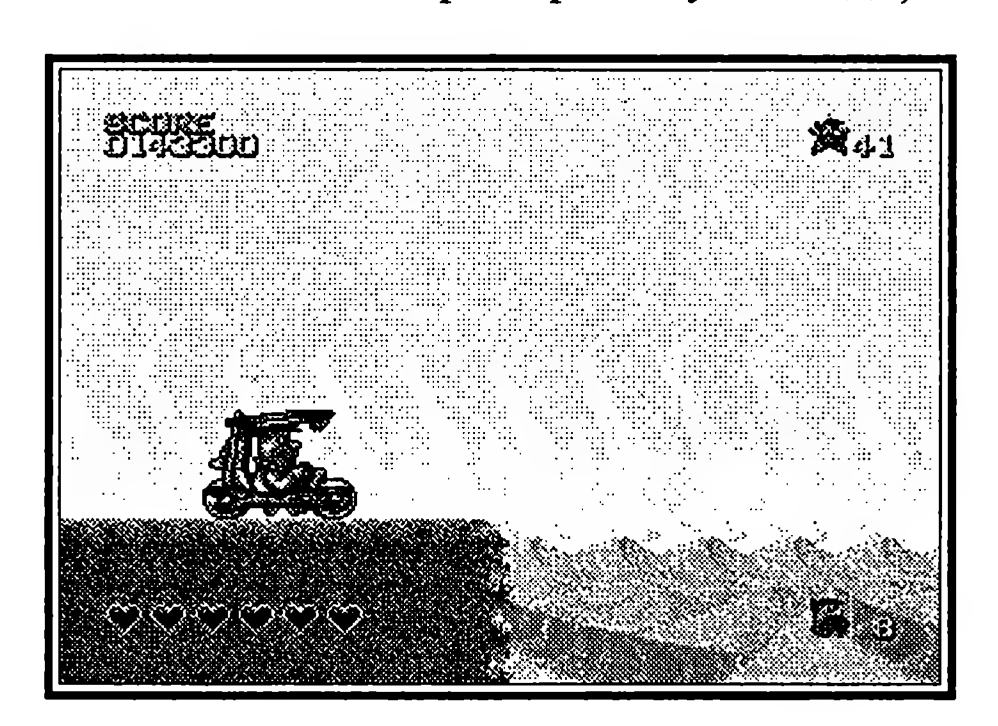
Уровень 3: Погоня

О, ужас! Маленькая дочурка Фреда сбежала из дома! Чтобы ее догнать, придется использовать автомобиль, — по-иному никак: убежала-то далеко. Уровень достаточно прост и, что самое главное, скор на выполнение. Но как раз в том и загвоздка: быстро пройдя уровень, мы можем потерять много хорошего, в частности, энергии, и в следующий уровень вступить обессиленными. Потому что, стремясь вперед, редко стараемся замечать мелочи, оттого и страдаем потом. Для того, чтобы дальнейшая жизнь была попроще, предлагаю следующее описание третьего уровня.

Примечание: людям слабонервным и порывистым этого лучше не читать.

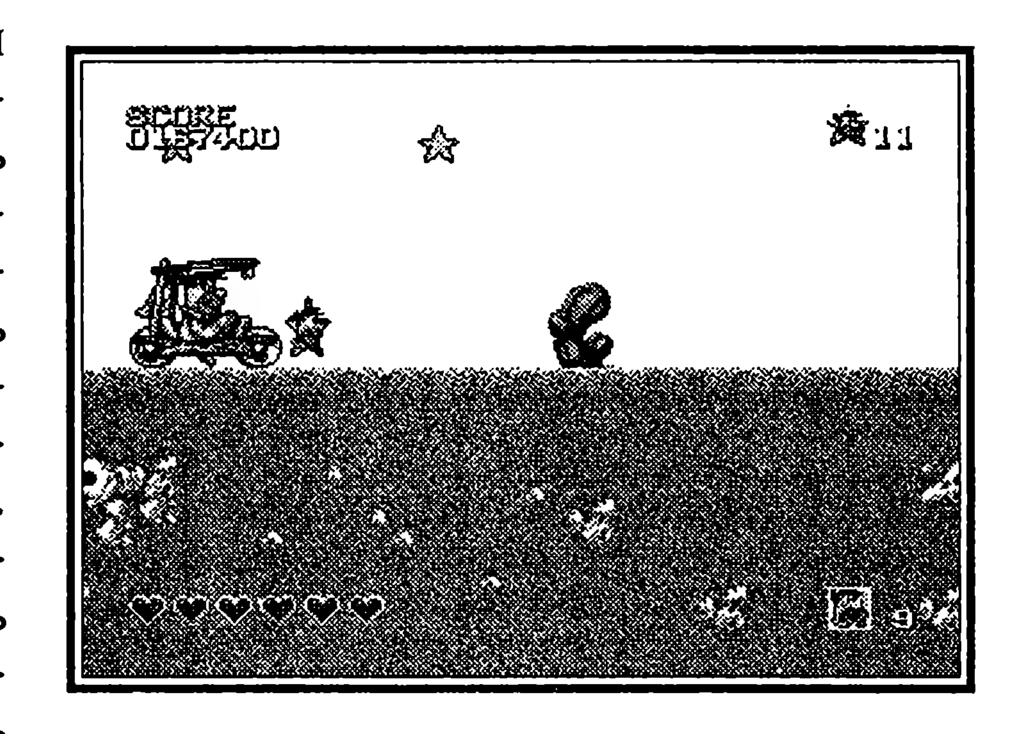
Эпизод 1-3

Автомобили, как вы помните, в доисторические времена были а ножном приводе. Приводились в движение собственными усилиями пассажира. То есть нужно было своими ножками перебирать туда-сюда, чтоб как-то сдвинуться с мертвой точки. Но, не смотря на это, машинка едет довольно-таки быстро, и еще даже прыгать может. На пути у вас встречаться будут, помимо всяческих призов, кактусы, которые, правда, вам ничего сделать не смогут, если вы едете около середины экрана, и кости мертвых животных. Вот последние как раз и могут отнять у вас энергию. Ну да обо всем по порядку.



Начав движение, станьте так, чтобы до левого края экрана был один корпус машины, и двигайтесь вперед. Когда вы соберете звездочки, лежащие возле земли, сразу же на

вас выскочат несколько звезд, находящихся вверху. Чтобы взять их сразу всех, нужно, разогнавшись, прыгнуть вперед и не отпускать кнопку ➔, пока не опуститесь на землю. После этого вас ждет пригорок, с вершины которого лучше прыгнуть вперед, если хотите взять две звезды больших. После этого, снова собрав звезды у поверхности, с края обрыва перепрыгните на противоположную сторону. На этом участке пустынного ралли вам необходимо как можно точнее рассчитывать свои движения, чтобы находящиеся здесь кактусы не затормозили ваш автомобиль. Здесь же сможете собрать несколько больших звезд. На кактусы можно также прыгать сверху, что намного безопаснее, но редко позволяет брать все призы.

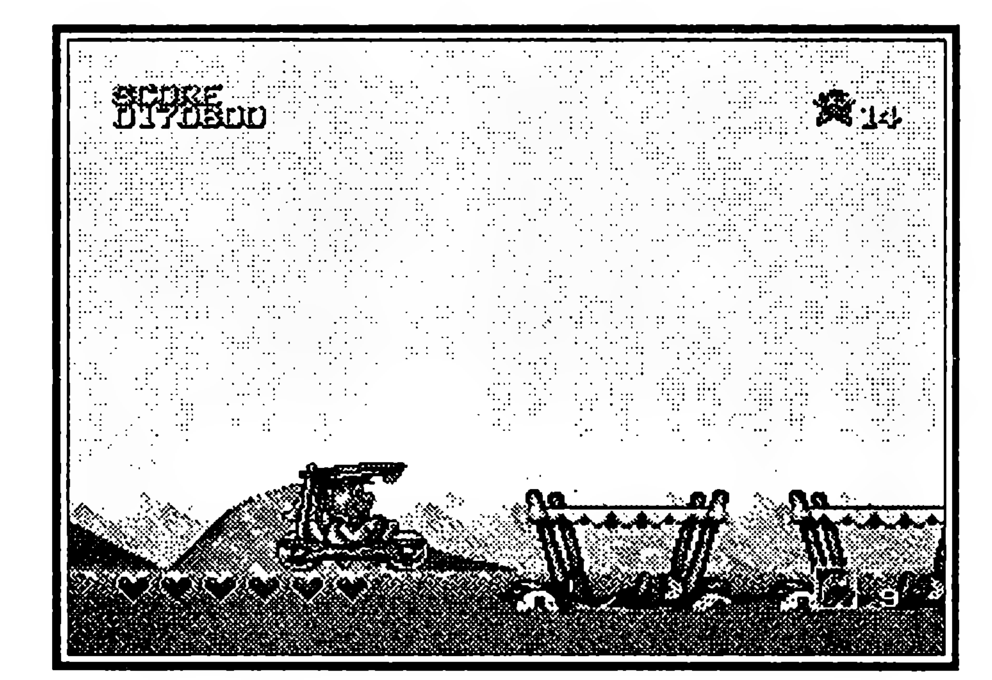


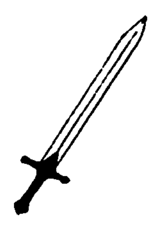
На следующих трех маленьких платформах ваша задача будет заключаться в том, чтобы собрать все звезды. На третьей платформе постарайтесь также взять картинку с изображением родной жены, после чего вы, пролетев еще одну платформу, окажетесь во втором эпизоде.

Эпизод 2-3

Начинаете вы второй эпизод с того, что поднимаетесь по склону горы. На первой маленькой площадке, думаю, стоит подпрыгнуть, чтобы взять высокую звезду. Почти заехав наверх, перепрыгните маленький кактус и сразу после него кости и езжайте вперед по небольшим пригоркам, и скоро окажетесь под песчаным дождиком. Как раз здесь ваше бессмертие, если только вы его взяли, и кончится. Перепрыгните кучку костей, сразу после нее — еще одну так, чтобы в конце прыжка попасть машиной на кактус, для чего прыжок нужно сделать затяжной. Проехав, а точнее, уничтожив два кактуса, прыжком доберитесь до высоких звезд и снова прыгайте на кактусы, снова же на второй. Собрав после него призы, перепрыгните две кучки костей и потом маленький кактус. На этом участке, то есть на участке от маленького кактуса до костей, что вас ждут немного впереди, также находятся звезды, но высоко. Чтобы собрать их, вам придется прыгнуть, но сделать это так, чтобы не напороться на следующее препятствие. Для этого прыжок нужно делать не затяжной, а короткий, тогда вы успеете подпрыгнуть до того, как наедете на кости.

Сразу после костей вы вынуждены будете прыгать за призами, — здесь нужно делать длинный прыжок, чтобы раздавить потом два кактуса. Затем решите для себя, что вам лучше: взять большую звезду или две маленьких. Если большую, то не прыгайте, пока не заметите следующий кактус. Если нужны маленькие, делайте все наоборот, только не забудьте прыгнуть потом, перед кактусом. После этого едем вперед, и скоро переезжаем пригорок. После этого пригорка увидите серый



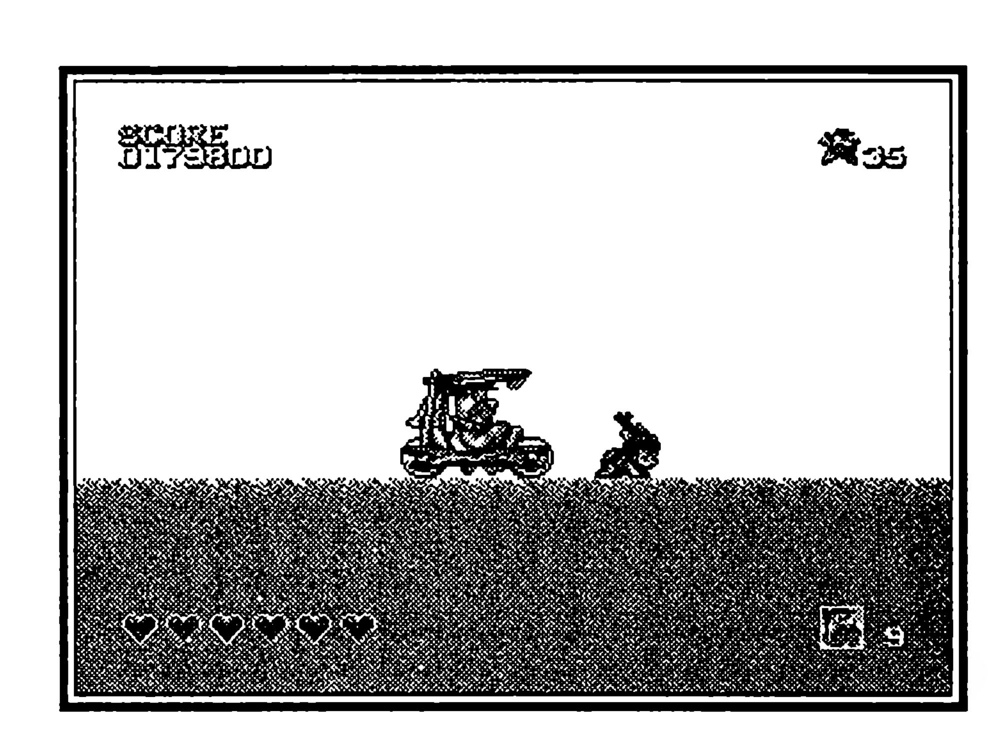


кактус-обманку, и потом — зеленый. Возле зеленого нужно прыгнуть как можно дальше, чтобы перепрыгнуть еще и кости, находящиеся после.

Спустившись с пригорка, вы перепрыгнете на следующую платформу. Она и еще две последующих состоят из зыбучего песка, который вас, если машина не будет периодически подпрыгивать, со временем засосет. Для того, чтобы это не случилось, как уже написано, иногда подпрыгивайте, но не слишком часто, чтобы не провалиться в пропасть, не сумев прыгнуть, когда это необходимо. Преодолев три зыбучие платформы, вы доберетесь до таблички третьего эпизода. Если сумеете высоко прыгнуть с обрыва третьей платформы, сможете взять дополнительную жизнь.

Эпизод 3-3

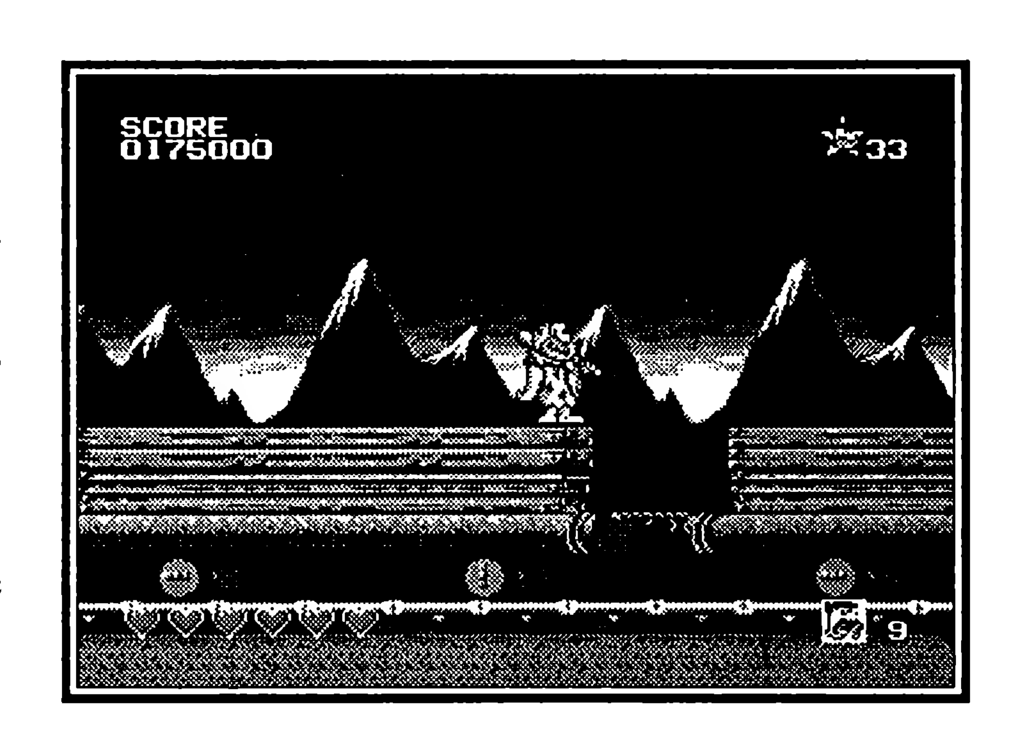
Это последний эпизод в уровне, поединка с боссом здесь не предусмотрено, но зато можно будет набрать много звезд и вообще здорово повеселиться. Ведь все, что здесь нужно будет делать, — это прыгать, прыгать и еще раз прыгать. Прыгать через пропасти, прыгать на батутах, высоко прыгать на батутах — супер.



Начав эпизод, вы скоро доедете до двух батутов внизу. Прямо перед вами сейчас гора, на экране вы видите всего лишь ее часть. Гора состоит из четырех этажей. Вам можно проехать и мимо нее, но, если хотите взять десяток больших звезд, нужно добраться до верхнего этажа. Чтобы это сделать, нужно воспользоваться батутами, расположенными на первых трех этажах, или хотя бы двумя из них. В частности, батутами первого и третьего этажа. При отпрыгивании от них, если вы будете удерживать кнопку прыжка, Фрэд полетит на два этажа выше, если просто один раз нажмете — всего лишь на этаж. Завершив путешествие по горе, вы спуститесь вниз и будете прыгать уже через пропасти. Когда доедете до двух гор и пересечете их, ждите кучки... нет, не того, чего вы думали, а костей. После них будет еще пара прыжков — и все.

Уровень 4:

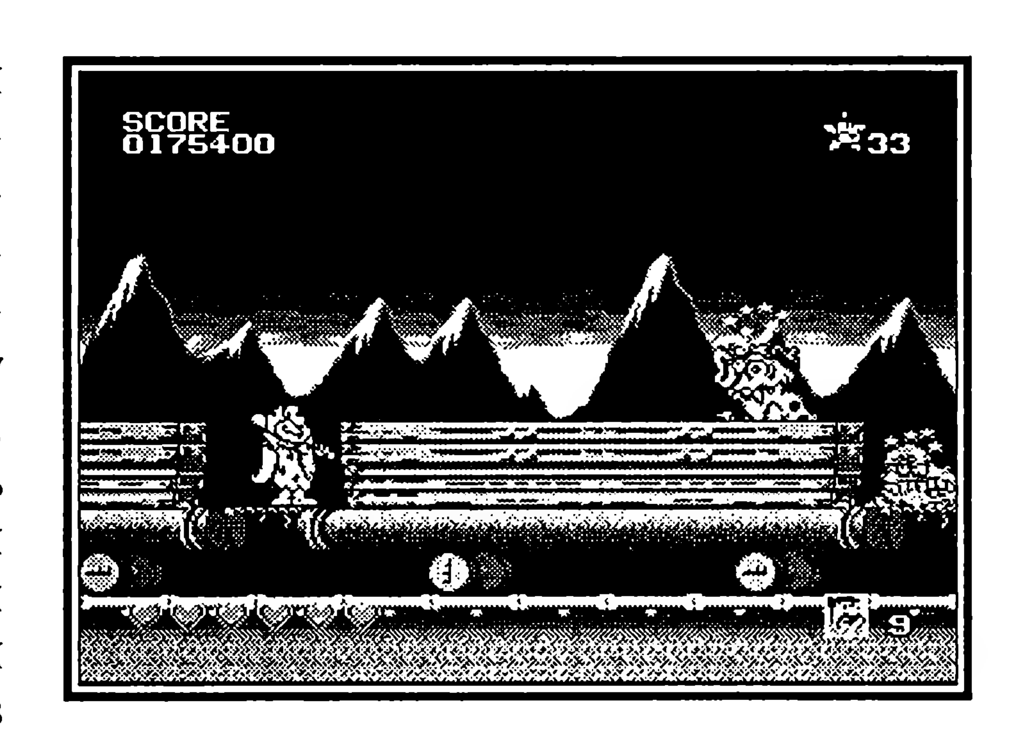
Поезд Динозавров



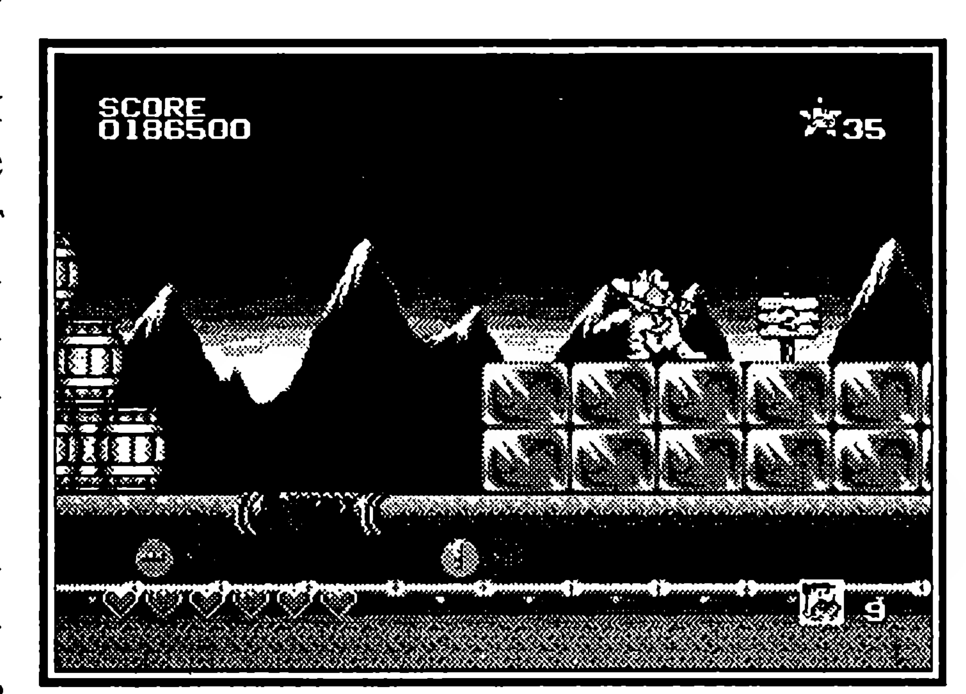
В этот раз мы отправляемся бродить по несущемуся вперед поезду, сверху до низу забитому вредными динозаврами. Кое-кто из них до такой степени вредный, что с ним будет необходимо расправиться подручными методами. Как водится, новый уровень — новые враги. Множество препятствий, и еще больше недоброжелателей. Вдобавок поезд-то едет, и экран бежит вперед, можно не ус-

петь в нужный момент забраться на очередной вагон и застрять где-нибудь в переходе. Потихоньку начнем.

Эпизод 1-4



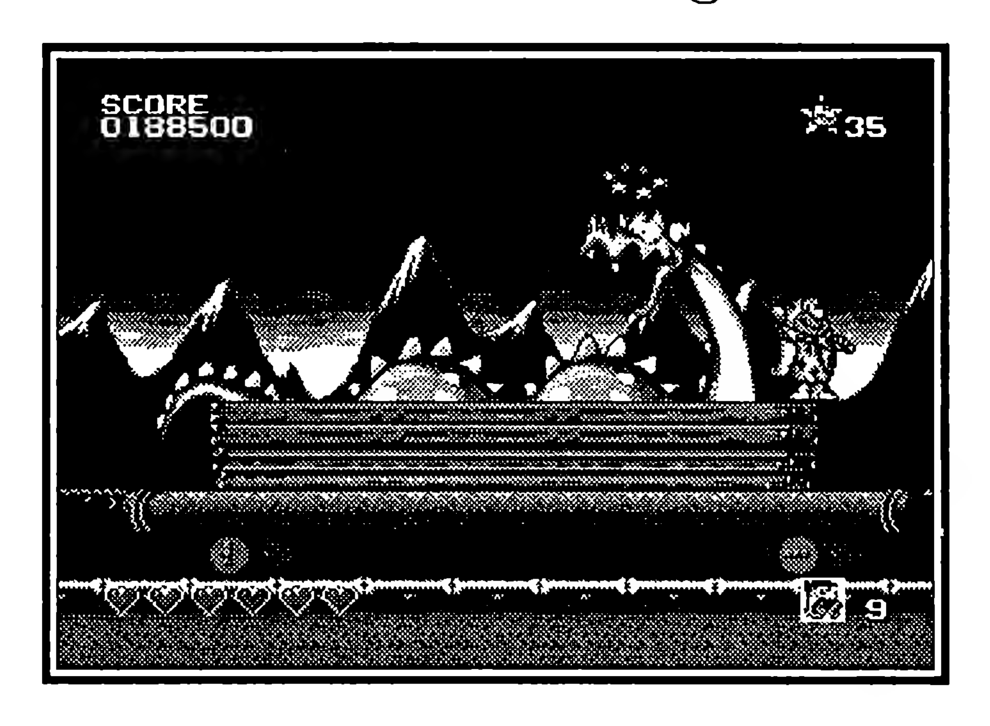
Начав его, подойдите к первому вагону и заберите приз — дополнительную силу. Теперь запрыгивайте в вагон и идите до его правого края. Здесь на вас нападут сразу два противника, и чтобы разделаться сними и не потерять здоровья, сначала, стоя в правом углу вагона, развернитесь влево, ударьте первого, и потом сразу же второго, развернувшись вправо. Теперь запрыгивайте в следующий вагон (поезд в это время как раз тронется) и как можно быстрее проходите до его конца и перепрыгивайте через борт, чтобы стать в проем между вторым и третьим вагоном. Во время прыжка будьте внимательны и не стукнитесь о придорожный фонарь — далее нам еще придется повозиться с ними. Став у третьего вагона, непрерывно бейте дубинкой, чтобы отбить шарик. Его бросит в вас зеленый чудик, сидящий в правой части вагона. Как только шарик будет вами отбит, он попадет чудику по носу, и тот выпадет в осадок. Заодно туда же выпадут и два прыгающих дурня, околачивающихся тут же. Пройдя вагон, вылезьте на противоположную его сторону (не ударьтесь о колючий свод пещеры, которую в этот момент будет проезжать поезд) и точно так же поступите со следующим вагоном, после прохождения которого убейте двух пчел исполинского размера, разбейте шарик и подойдите к глыбе синего льда. Залезьте на нее, в процессе чего уничтожьте еще парочку пчел, и спуститесь с противоположной стороны. Здесь вас ждет еще одна такая же кучка льда и зеленый динозавр на ее верхнем ярусе. Дождавшись, когда он удалится на почтенное расстояние, запрыгните наверх и разделайтесь с ним (или с двумя, что тоже иногда бывает). Сразу после этого убейте двух пчел и спуститесь с кучи льда. Здесь разбейте шарик и возьмите бессмертие (изображение жены Фрэда), потом запрыгните на бочки и убейте такого же зеленого чудика, как и пару секунд назад. Далее, пользуясь временным бессмертием, двигайтесь вперед, но следите все же за придорожными фонарями, — потом пригодится. Как раз когда вы подойдете к большой куче бочек, бессмертие кончится, и нужно будет немного попользоваться своей смекалкой. Дождитесь, пока станет видна все верхняя площадка бочек, и мимо пролетит очередной фонарь, и только потом переходите на другую сторону. Здесь первый эпизод заканчивается, залезаем на третью по счету глыбу льда и видим табличку с цифрой «2».



Эпизод 2-4

Этап сразу начинается с импровизированного поединка: вам нужно оглушить противного дракона, не желающего вас пропускать

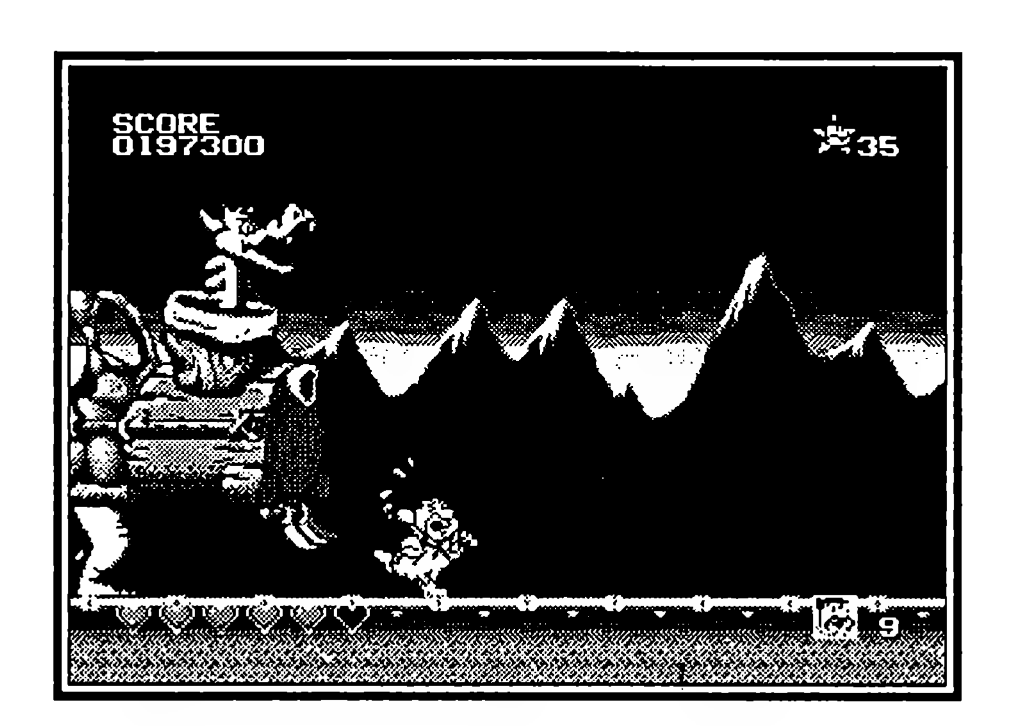
вперед и пользующегося в этих целях своим огненным дыханием. Чтобы пройти мимо него, нужно попасть дракону три раза по морде, — только тогда он, получив легкую (а может, и не легкую) контузию, на некоторое время задумается: то ли он творит и безопасно ли это для его здоровья. Но вся проблема в том, что времени на то, чтобы ударить его данное количество раз, практически нет. То есть оно есть, как раз на три удара, но ведь нельзя же точно сказать, что ничего не случится с вами, пока вы будете этак бить чудовище. Сделайте проще. Сразу залезьте на тело дракона и станьте во вторую впадину, по дороге зарядив «сильный удар». Как только голова дракоши появится (она уже выпустит очередную порцию огонька), поднимитесь слегка на третий выступ и ударьте по непутевой безмозговой головушке. Пусть себе отдыхает, а мы пойдем дальше, у нас работы еще край непочатый.



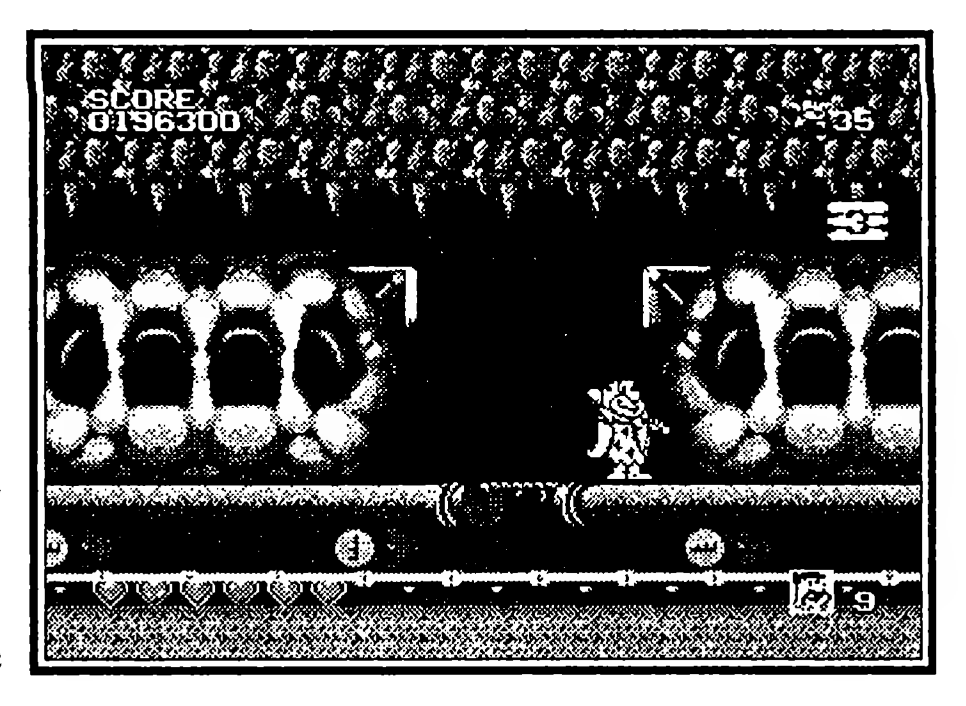
Далее предлагаю вам следующую незамысловатую тактику продвижения. Сразу после дракона перед вами будет новый вагон, такой же, как мы видели в начале уровня. Внутри него лежит яйцо с птицей, но я, например, опробовав ее разок, пришел к выводу, что здесь птица нужна вам, как корове седло. Или как собаке пятая нога. В общем, совсем не нужна. Для того, чтобы не взять его, а также отбиться от армады пчел, которые здесь нападут на вас, станьте для начала на левый борт вагона. После этого большим прыжком допрыгните до середины вагона, и оттуда — на правый борт. С него сразу слезьте и начинайте бить дубинкой вправо. Как только вы убьете четырех пчел здесь, сразу развернитесь и убейте еще троих слева. После этого цепляйтесь за конек крыши домика и залезайте наверх. Осторожно дожидаясь фонарных столбов, пройдите таким образом два домика подряд и убейте здесь двух пчел. После этого заберитесь на третий дом, пройдите его и, быстро спустившись вниз и размахивая дубинкой, пройдите через связку на помост следующего вагона, — в это время предыдущие вагоны оторвутся, а на вас с двух сторон нападут пчелы. Убив пчел с правой стороны, разделайтесь с такими же слева и после этого убейте чудика на крыше домика. Пройдя этот дом, вы сможете взять дополнительное сердечко и, попав в пещеру, увидите на крыше следующего домика табличку третьего эпизода.

Эпизод 3-4

Увидев на следующем домике табличку, дождитесь, пока поезд выедет из пещеры, и затем сразу же перебирайтесь на противоположную сторону. Здесь повисните на карнизе следующего домика и ждите, пока мимо пролетят два фонаря. Как только второй фонарь промчится мимо, сразу же залезайте на домик и быстро идите вперед, чтобы успеть соскочить вниз до появления третьего фона-



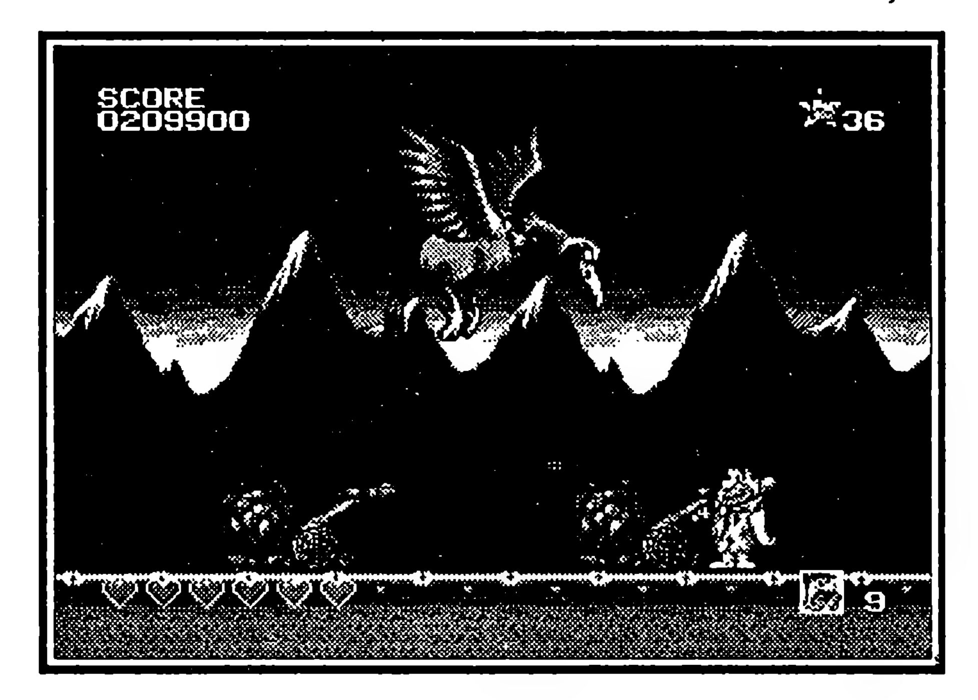
ря. Когда этот путь пройден, уцепитесь за карниз следующего дома и так въезжайте в пещеру. Сразу после того, как она кончится, МОМЕНТАЛЬНО забирайтесь на крышу дома, идите вперед и безостановочно махайте дубиной. Вы должны прежде, чем вагон, на котором вы стоите, отцепится, перебраться на другой и еще убить как минимум одну из двух пчел. Если на вагон вы перебраться не успеете, вас догонит и задавит чудик, мчащийся по какой-то причине за поездом. Оказавшись на нужном вагоне, сразу забирайтесь на него и идите к другому его концу, где, убив несколько пчел, возьмите призы. Здесь сразу же залезайте на следующий вагон и спускайтесь с него, пока не въехали в пещеру. В этом месте на вас в полном смысле этого слова нападет яйцо. Как и в первом случае, его лучше не брать, но вам придется как можно аккуратнее махать дубинкой, когда будете убивать пчел. Перебравшись через очередной дом и избежав очередного фонарного столба, вы убедитесь, что и яйцо путешествует за вами. Ну что ж, придется с ним разделаться. Стоя спиной к домику, ударьте его, находясь на почтительном расстоянии, один раз, — это охладит пыл птенца. Зацепившись за конек дома, дождитесь трех фонарей и переберитесь через строение, где сразу отойдите на противоположную сторону сцепки, чтобы не прозевать очередной обрыв поезда. Убив здесь чудика, подождите, пока проедете две пещеры (две!!!), потом переберитесь через дом, возьмите два приза и, проехав еще две пещеры, быстро переберитесь через вагон, убив по пути еще и пчелу. Пролетев новую пещеру, быстро заберитесь на верх домика и пройдите вправо, где разделайтесь с несколькими пчелами, спуститесь вниз и переждите еще один разрыв, отбиваясь от пчел, которые наседают на вас слева. Убив всех, заберитесь на дом и дождитесь появления головного вагона — розового динозавра. Перепрыгнув на него с крыши дома, вы будете иметь продолжительный разговор с боссом четвертого уровня — орлом. То есть уткой.



Эпизод 4-4

Собственно, эпизодом поединок с боссом не является, всего в уровне их три, и все они уже описаны. И так как боссу места не досталось ни в одном из эпизодов, я выделил ему отдельный. Тем более что босс здесь посложнее предыдущих, хоть и утка. Но, вникнув в стратегию проведения поединка, вы уже не сможете ошибиться и сделать что-то не так.

Вы попадаете на площадку, где установлены две маленькие катапульты. Сверху над вами летает разноцветная утка и сорит перьями (от старости). Этих перьев вам как раз и нужно бояться, а утке бояться камней, лежащих на катапультах. Советую стать в правой части экрана. Когда утка покажется над



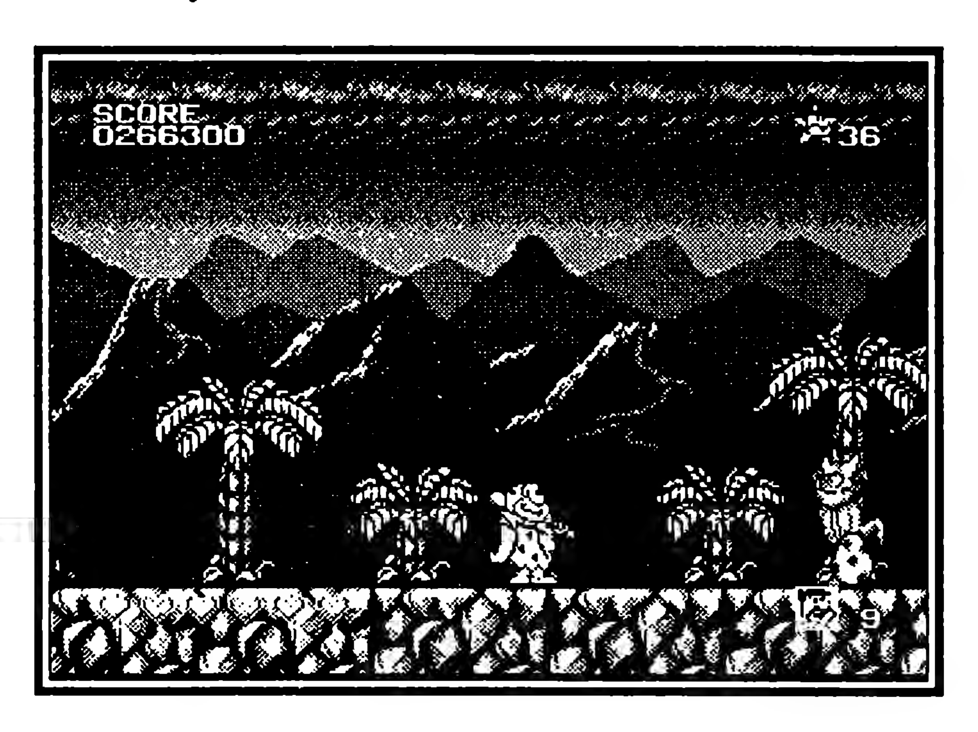
вами, ударьте дубиной по концу бревна, и камень, если утка будет прямо над ним, ударит ее. Утка полетит влево, вы же оставайтесь здесь и дожидайтесь ее возвращения. После нескольких таких ударов утка часто-часто замашет крыльями и повиснет над правым углом комнаты. Вы это время должны стать на правый конец правой катапульты, и тогда все три серии перьев, что полетят в вас, не причинят Фрэду никакого вреда. После этого утка отлетит в левый угол и начнет бросать перья оттуда. Вам, чтобы она не попала, нужно стать в правый угол. Еще пару ударов — и утка скроется за экраном. Скоро она вылетит сверху справа и быстро пролетит в левый угол, после чего там скроется, и теперь уже точно также вылетит снизу, но из левого угла. Вам в это время нужно перепрыгнуть ее и после этого продолжить свое дело.

Уровень 5: Вулкан

Ну вот и начались черные деньки. А вы как думали, все так простенько до самого конца будет? Нет уж, так нельзя. Поразвлеклись, и хватит: вот вам пятый уровень, ни дать ни взять самый трудный из всех, что были до этого, да еще вместе взятых. Мы, как видно из названия уровня, попадаем на вулкан. Собственно, не на сам вулкан, и не мы, но вулкан от нас в непосредственной близости, и угрожает именно Фрэду. Так и есть: новые враги, совершенно новые препятствия и высокая сложность. Проходи я этот уровень с картриджа, сидеть мне несколько дней на вулкане.

Эпизод 1-5

Начав уровень, не двигайтесь с места, пока перед вами не ударит молния, которая расшибет дерево впереди. Только после этого пройдите вперед до тех пор, пока не увидите зеленого чудика, подпрыгивающего вверх и бросающего в вас зеленые разряды. Дождитесь, пока впереди ударит еще одна молния, а чудиковы разряды пролетят мимо, подойдите к нему и с размаху наверните дубиной. Чтоб неповадно было. Пройдя еще немного вперед, увидите животное, подозрительно похожее на кота-переростка, попавшего в радиационную зону. Он розового цвета и с рогами. Скорее, это очередной динозаврик, которому надоело жить. Дождавшись, пока он остановится невдалеке от вас и бросит огненный шар, перепрыгните его и ударьте динозавра чем можете. Так вот, дубиной прямо и бейте. После пройдите еще немного вперед и, продираясь сквозь молнии, убейте второго зеленого чудика.



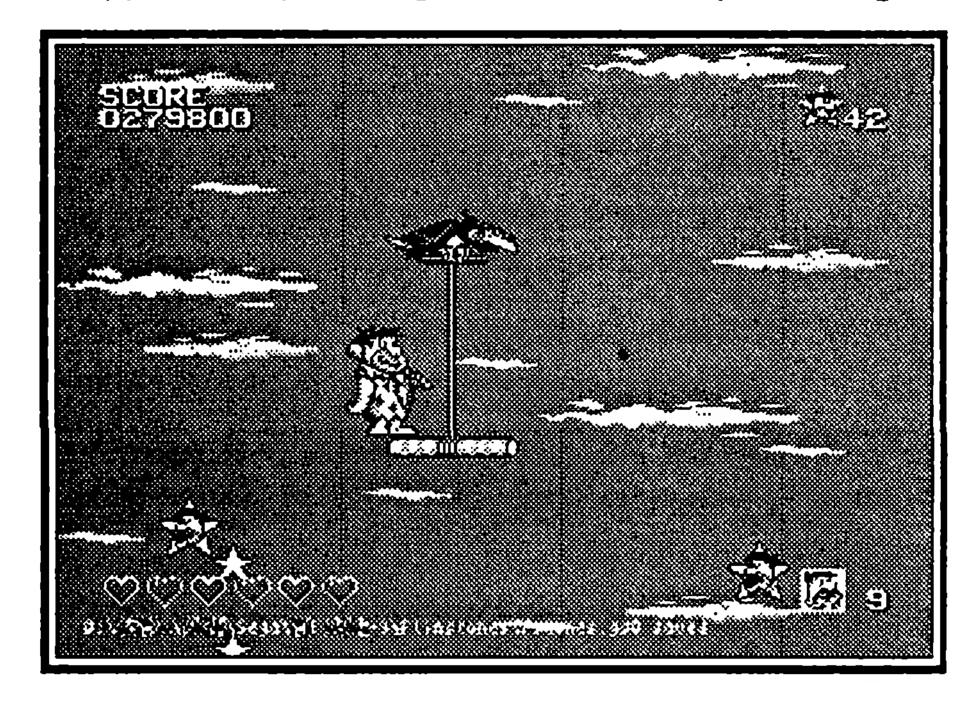
Примечание: я сознательно не описываю здесь возможные пути ухода от ударов молнии, так как их просто не может быть; сначала проще всего не стоять под деревьями, потом молнии будут бить именно в вас, и нужно будет быстро бежать вперед, иного способа нет; хотя нет, способ есть, и о нем скажу немного позже, так как в каждом конкретном случае он особый.

Возьмите здесь яйцо и на птице поезжайте вперед, загодя уничтожая всякую нечисть. Пока птичка кончится, вы должны успеть добраться до обрыва, на который вам уже придется запрыгивать самим, не забыв уцепиться за уступ. Но перед этим пережди-



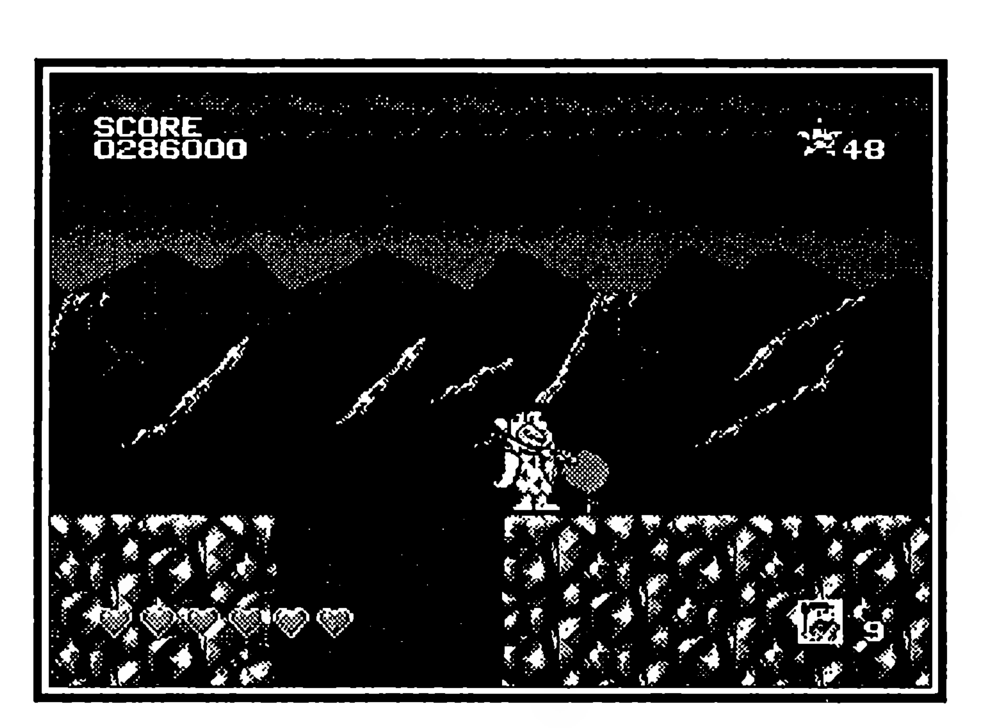
те молнию, которая должна ударить в этот берег. Для того, чтобы она ударила не по вам, а в стоящий рядом куст, всуньте голову в шкуру. Сразу после этого прыгайте и цепляйтесь за противоположный уступ, но не залезайте на него, а висите так, пока в шарик наверху не ударит молния. Тогда залезайте, берите яблоко и сразу — на следующую платформу, где, сымитировав падение в лаву, уцепитесь за уступ и висите так, пока молния не разобьет оба шарика наверху. После этого идите вперед, таким же способом обходя удары молнии, и скоро придете к провалу, где молнии уже не бьют, а над лавой висит птица с бревном, с которого нужно попасть на противоположный берег. Переберитесь туда, но не спешите бежать вперед. Если с этого обрыва спрыгнуть в левую яму (которую только что пересекали), прижавшись к ее правому борту, то мы попадем в бонус пятого уровня.

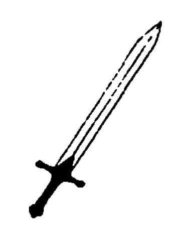
Дополнительный уровень, как помните (если не забыли уже, я вас такими вещицами редко балую), состоит в том, чтобы собрать все призы. Вы попадете в колодец, где наверху летает птица (у нее на бревне вы и сидите), а с двух сторон вниз тянутся вереницы призов. Для того, чтобы собрать все призы, сделайте следующее. Стоя на бревне, которое переносит верхняя птица, прыгните, когда она подлетит влево, вниз на звезду: вы соберете призы и окажетесь на бревне второй птицы, которая при этом резко взмоет вверх. Вам нужно успеть соскочить вниз и попасть на бревно первой птицы, а оттуда, вдоль по правой стороне колодца, волнистыми движениями — вниз. Очнетесь вы уже возле таблички второго эпизода.



Эпизод 2-5

Попав во второй эпизод, внимательно посмотрите на дорогу впереди вас: где-то на ней находится провал, замаскированный камнями. Можно рассмотреть его, найдя небольшую трещину между двумя маленькими камнями на два корпуса вперед от указателя эпизода. В любом случае, вам необходимо будет вовремя его перепрыгнуть, для чего лучше разгонитесь немного и, как только увидите начало обвала, нажимайте кнопку прыжка. Чтобы вам было попроще определить местонахождение ловушки, прыгайте с таким расчетом, чтобы как раз приземлиться слева от шарика, вплотную к нему. Поняв, что к чему, точно также найдите еще одну точно такую же ловушку, немного впереди. Перепрыгнув ее, станьте на самом краю так, чтобы нос свешивался в пропасть, и переждите атаку зеленого чудика, после чего уничтожьте его и возьмите птичку из яйца. Далее эпизод проходится на одном дыхании. Мчитесь, оседлав пернатого, вперед, на пути расстреливая всех недоброжелателей, и с края обрыва прыгайте вперед, все время удержи-

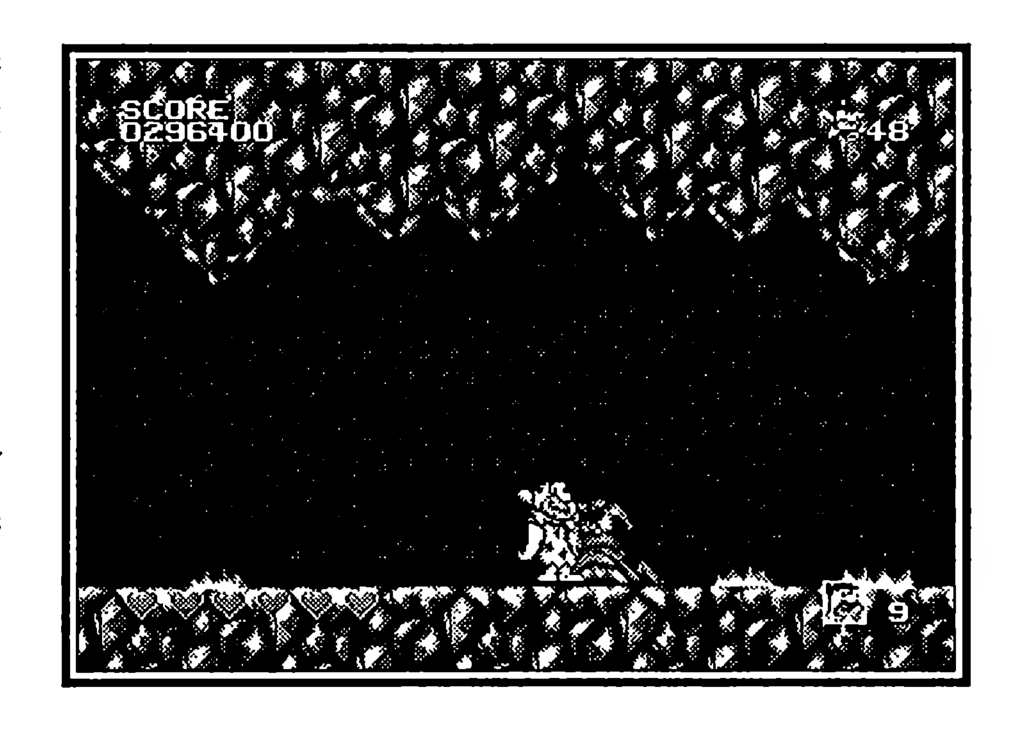




вая кнопку прыжка. Так долетите до противоположного берега и там пойдете пешком. До таблички третьего эпизода.

Эпизод 3-5

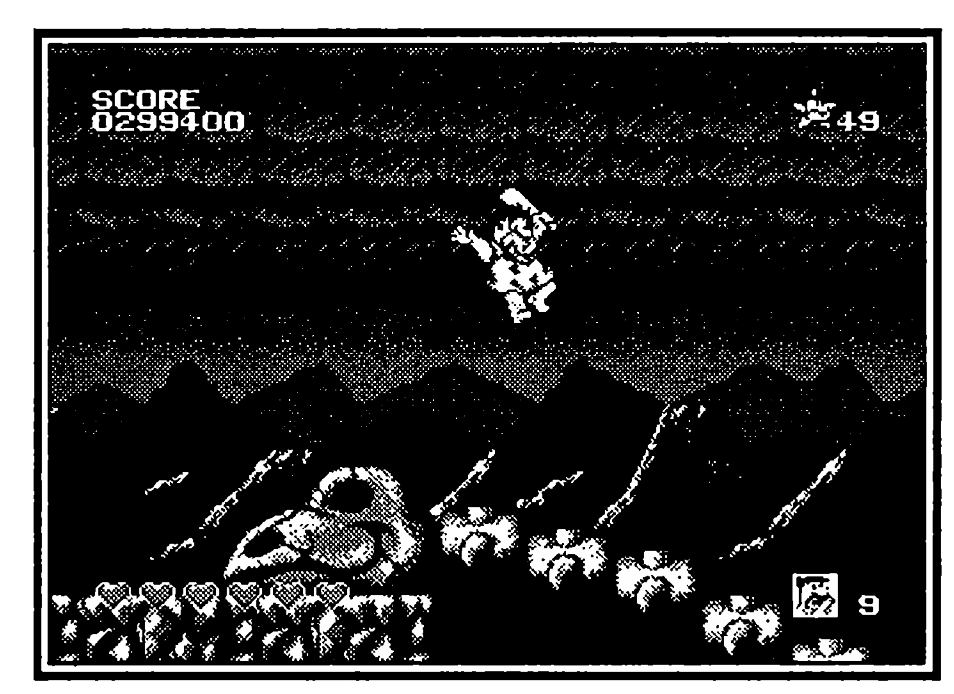
Очень сложный эпизод, но нам ли его не пройти! Начав его около таблички с цифрой «3», пройдите вперед и убейте зеленого чудика, после чего, перепрыгнув небольшую яму, убейте кота, на сей раз лилового цвета. Оружие у него тоже несколько иное: он, как и предыдущий, пустит в вас разряд, но по земле. Просто перепрыгните его и дайте подлецу то, чего он заслуживает. После убейте еще одного и возьмите сердечко из шарика. Теперь будьте внимательны: вам предстоит преодолеть весьма большую полосу препятствий. Основная проблема заключается в каплях лавы, падающих с потолка. Чтобы не попадать под них, стойте некоторое время перед огоньком, куда она недавно упала, и потом идите вперед, до очередного огонька. По дороге придется убить парочку котов и пересечь озеро лавы по синим пузырям. После того, как вы сделаете последнее, ступайте вперед осторожней: прежде чем вы дойдете до следующей пропасти, под вами обрушится земля.



И теперь самое сложное в эпизоде — побег от лавы. Пройдя провал, вы запрыгнете на маленькую платформу посреди лавы. Сразу после этого ход назад будет завален, а вы на платформе начнете подниматься вверх. Скоро вверху слева покажется уступ. Прыгайте и цепляйтесь за него, потом как можно быстрее по таким же уступам скачите вверх и на развилке сверните вправо. Пройдя еще немного вперед, вы обнаружите выход из вулкана, и на некотором расстоянии от него — платформу на роликах. Прыгайте на нее, она покатится вниз, и в конце веревки перепрыгните на следующую, потом еще раз и потом уже на берег, где вас ждет табличка с указанием эпизода номер четыре. Вперед.

Эпизод 4-5

Ступайте вперед, запрыгните на уступ и потом ступайте вперед по скелету динозавра. Учтите, что маленькие его позвонки обваливаются, а большие медленно опускаются в лаву. Когда скелет закончится, вас ждет поединок боссом — драконом, но сначала нужно будет убить еще одного зеленого чудика и взять несколько призов.



Поединок довольно-таки простой, если бы не одно но... С драконом вы деретесь на костях динозавра, то есть на его ребрах. Оружие дракона, как вы сами понимаете, — его дыхание. Сначала он выходит снизу, и вам в это время нужно забраться на правое ребро и там зарядить свою дубинку. Как только он пойдет влево и станет там, сойдите

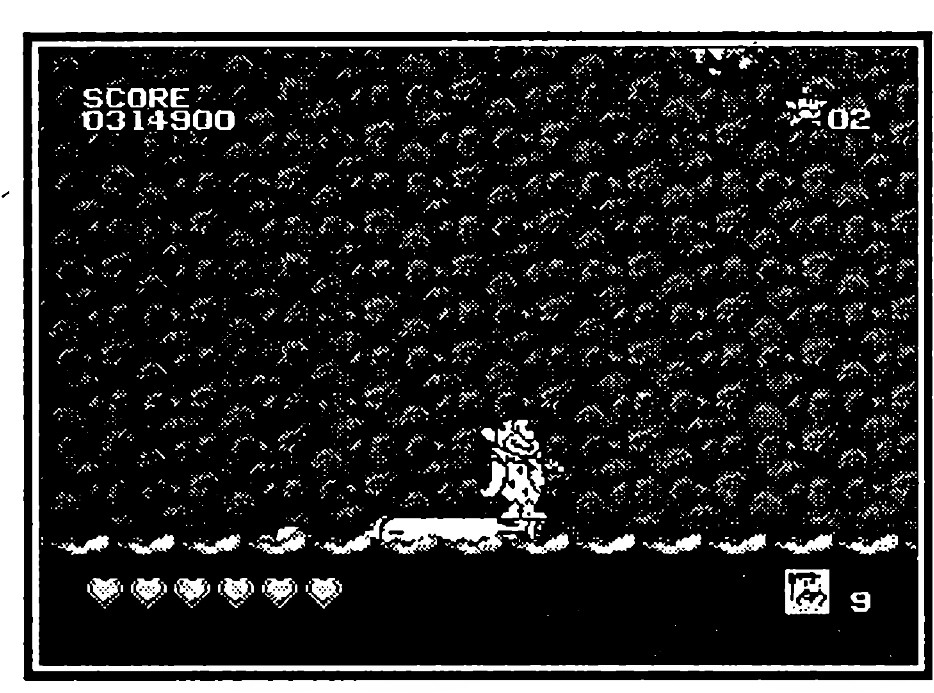
с заряженной дубиной вниз и ударьте его, потом сразу же лезьте обратно и снова заряжайте дубину. Дракон уйдет влево и полезет наверх, а вы в это время сойдите вниз и оттуда его с помощью прыжка ударьте. Тогда он перепрыгнет на правое ребро, вы же зарядите дубину и снова снизу ударьте его, после чего полезайте на правое ребро. И так пока он не откинет коньки. Или рога.

Уровень 6: Высокая Пещера

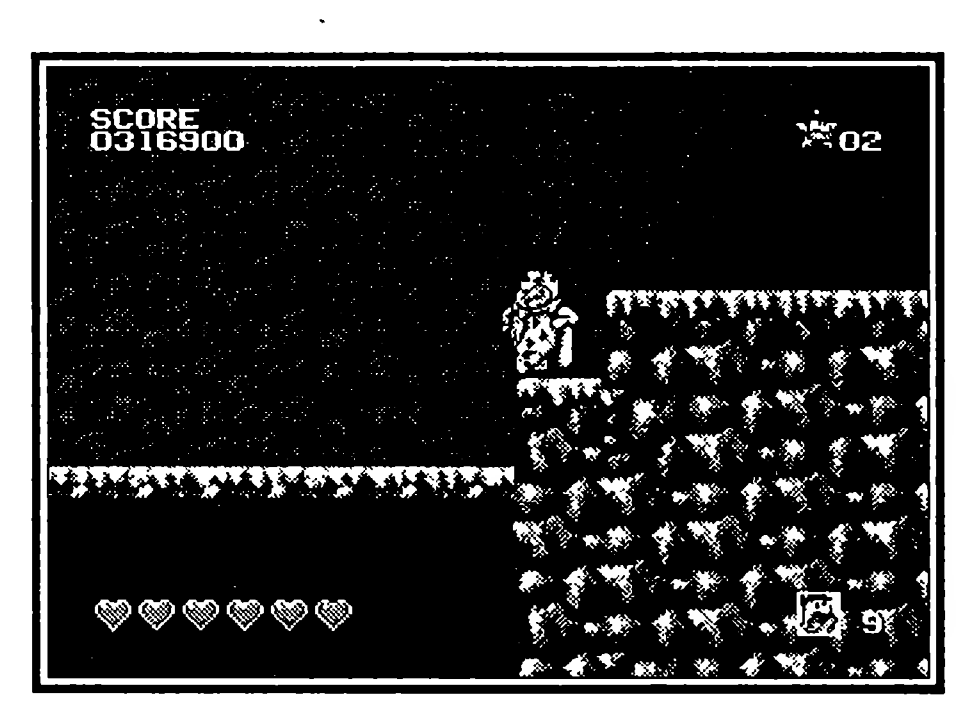
Я уж грешным делом подумал, что и игра закончилась, ан нет. Помнится мне, для Dandy этот уровень в игре выглядел как замок со скелетами. Здесь вот пещера, но принцип тот же: летучие мыши, вода по пятам за вами и колючки. Только вот лодка, хоть убейте, была во втором уровне, а не здесь. Но там и попроще было.

Эпизод 1-6

Итак, начнем. Пройдите немного вперед и, убив двух пташек, подойдите к опускающейся колючей стене. Став рядом, дождитесь, пока она начнет подыматься, пройдите немного вперед и станьте в проеме, втянув голову в плечи. В следующий раз пройдите до пригорка, а потом, запрыгнув на него, до коридора, ведущего вниз. Спустившись по нему, разбейте три шарика и убейте динозавра, после чего пройдите влево и перепрыгните на уступ, где соберите все призы. Теперь падайте вниз, но так, чтобы между вами и левой стеной было небольшое расстояние, иначе промажете мимо бревна-лодки.

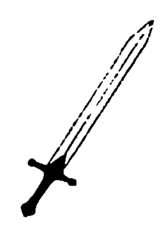


Став на бревно, переместитесь на его левый край, и оттуда, убив пташку и дождавшись падения первого камня сверху, перейдите потом быстро на противоположный конец, таким образом обманув еще два камня, затем повторите эту операцию, уничтожая по пути летучих мышей. Следующие три камня пропустите перед собой и, подплыв на гейзер, дождитесь, пока вас подкинет вверх, но не летите до самого потолка, а, вовремя заметив его, спрыгните вправо на уступ. Спустившись вниз, вы будете иметь возможность поиграть еще в одну гонку на выживание. Я советую вам подниматься через правый проход, а вверх, когда надо будет перепрыгнуть небольшой провал слева, просто свалиться в него и в это время нажать кнопку ПРЫЖОК/↑, чтобы выбраться на поверхность. Здесь вас ждет табличка второго эпизода.



Эпизод 2-6

Пройдите вперед и свалитесь в большую яму, но так, чтобы падать посередине: тогда вы упадете на батут и с его помощью сможете выбраться на противоположный берег. Быстро идите вперед и не обращайте ни на что внимания, пока не пройдете падающий сверху ка-



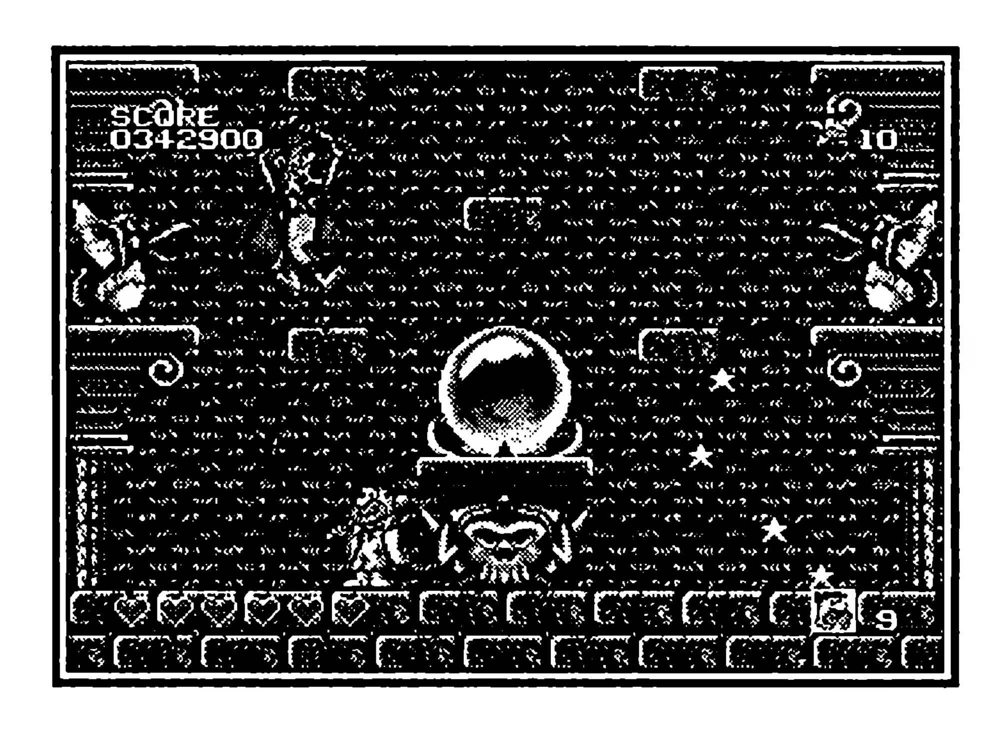
мень и не убьете парочку мышек. Тогда старым испытанным способом пройдите через колючую опускающуюся стену. Если с последнего уступа вы сможете достаточно высоко прыгнуть вверх и разбить там шарик, вы приобретете дополнительную жизнь. Пройдя влево тем же способом, каким в предыдущем эпизоде преодолели маленькую ямку на пути, проберитесь на противоположный берег и соберите там призы. Теперь решите свою участь: идти вперед трудным путем и продираться сквозь колючки и кучи мышей, либо преспокойненько собрать бонус и оказаться у третьего эпизода. Я выбрал второе. С того места, где вы собрали призы, падайте вниз, прижимаясь к левой стене, и в небольшой пещерке найдете заветного инопланетянина. Если пойдете прямо, то есть поплывете на бревне, то через некоторое время после поединков с мышами вам придется со скоростью, подобной той, что была у вас при соревновании с водой, забираться наверх, чтобы ускользнуть от колючек. А собрав или не собрав бонусы, вы в любом случае окажетесь у начала третьего эпизода.

Эпизод 3-6

Спустившись вниз по скату, вы попадете на тачанку. Станьте на самое правое ее звено и отбивайтесь от мышей. После двух прыжков тачанка потеряет два звена, и в следующий раз, когда она будет прыгать, вам придется долетать до противоположного берега самому. На второй тачанке, также отбиваясь от мышей, доедьте до новой пропасти и прыгайте сами, так как тачка полным составом уйдет в пропасть. Теперь на вас будут наседать пещерные люди, причем с двух сторон. Ваша задача — отбивать камни, которые они в вас бросают, и иногда отбиваться от мышей. В конце концов вы прилетите к последней пропасти, за которой вас ждет поединок с боссом.

Финальный босс: Злая колдунья

Да, добрались-таки до последнего поединка, всего несколько шагов отделяет нас от победной заставки. Несколько, но каких! Последний босс превосходит по средствам, хитрости и изворотливости всех предыдущих, вместе взятых, в тройном размере. Мало того, что у этой старушенции три ипостаси, так она еще и тремя разными магиями обладает! Но обо всем по порядку.



Сначала поединок прост до бесконечности. Вы находитесь внизу, старушенция же витает на уровне третьего-второго этажа и пускает на вас серебряный дождик, который обойти ничего не стоит. Этот этап можно орудовать усиленной дубиной. Затем начинается кое-что поинтересней. Старушка злится и пускает молнии. От них тоже есть способ уйти: пока старуха на третьем этаже, стойте справа или слева от центрального камня, а потом просто быстро ее бейте, переходя слева направо и наоборот. Труднее всего с третьим этапом, но и здесь есть способ выйти сухим из воды. Особое внимание обращайте на змей и бейте босса сразу, как только он появится на платформе, после чего быстро меняйте направление, чтобы не попасть под удар. Вот и все, игра завершена, прошу смотреть финальную заставку.

Автор описания Денис НЯНЕНКО



GOLDEN AXE 2

ЗОЛОТАЯ СЕКИРА 2

Sega ● Количество игроков 1-2 ● Аркада
Рейтинг ★★★★★★★☆☆

Перед нами вторая часть знаменитого игрового сериала. Что же на этот раз случилось в сказочной стране? Через несколько лет после победы над Армией тьмы зло снова подняло голову. Император тьмы вновь собрал разнообразных монстров и терроризирует мирное население. И только три героя — Воин, Амазонка и Гном — отважились бросить вызов Императору. Одним из этих отважных героев вам и предстоит управлять в этой игре.

Помимо интересного сюжета и красивой графики, эта игра также позволяет одновременно играть вдвоем, что, правда, требует максимального сотрудничества между игроками.

Управление



Кнопка ↑ — движение вверх.

Кнопка ↓— движение вниз.

Кнопка ← — движение влево. Также используется для того, чтобы ваш герой побежал влево. Для этого быстро нажмите два раза кнопку ← и удерживайте ее нажатой.

Кнопка → — движение вправо. Также используется для бега вправо (нажмите ее два раза и удерживайте нажатой).

Кнопка «А» — использование магии.

Кнопка «В» — удар оружием.

Кнопка «С» — прыжок.

Кнопка «Select» — в этой игре не используется.

Кнопка «Start» — пауза.

Игровое меню

После заставки, повествующей о событиях, происшедших после победы над армией тьмы в первой части игры, мы попадаем в начальное меню, содержащее следующие опции:

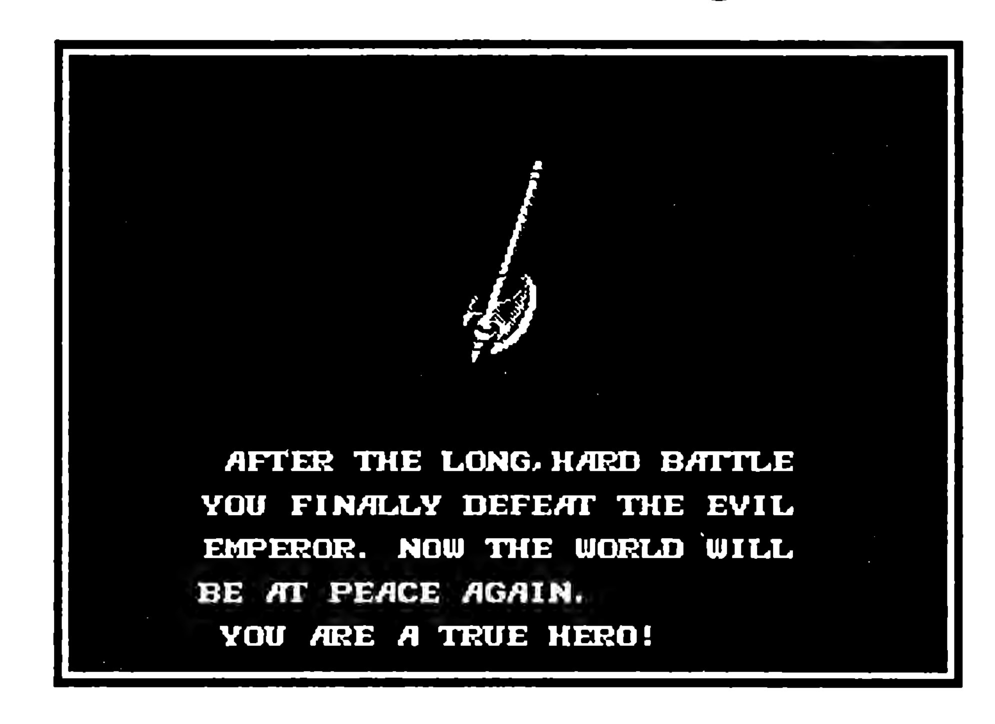
1-2 PLAYERS — Выбор количества игроков и старт игры с выбранным количеством игроков.

OPTIONS — Дополнительные настройки игры. Выбрав этот пункт меню и нажав кнопку «Start», вы попадаете в дополнительное подменю игры. Это меню содержит следующие опции:

DIFFICULTY: EASY/NORMAL/HARD — Выбор уровня сложности игры: легкий/нормальный/трудный. Выбор уровня сложности осуществляется кнопками ← и →.

LIFE METER — количество жизни у вашего персонажа. В начале три пункта (три синих планки) можно увеличить кнопкой → максимум до пяти пунктов. Уменьшить количество пунктов жизни можно кнопкой ← до минимальных трех пунктов.

MAGIC: SPECIAL/NORMAL — выбор способа использования магии специальный или нормальный. Разница заключается в том, что при специальном способе использования магии вы можете выбирать уровень заклинания, которое хотите использовать (при условии достаточного количества пунктов шкалы заклинаний). Осуществляется это таким способом — нажимайте кнопку «А» и удерживайте нажатой. На шкале заклинаний появится белый прямоугольник, который начнет перемешаться по набранным вами пунктам заклинаний, и когда прямоугольник дойдет до нужного вам уровня заклинания, отпускайте кнопку «А». Небольшой недостаток этого способа состоит в том, что в пылу битвы немного сложно выбрать нужный уровень. Но специальный способ использования магии предпочтительнее, так как при нормальном способе использования магии при нажатии на кнопку «А» автоматически вызывается заклинание на все имеющиеся у вас пункты заклинаний. Недостаток этого способа в том, что не все заклинания стоят один пункт шкалы заклинаний, а два и даже три, и если вам не хватает пунктов заклинания до следующего уровня, вы впустую израсходуете один или два пункта заклинаний. Например, для Амазонки заклинание первого уровня стоит один пункт шкалы заклинаний, а второго уровня уже четыре и если у вас три пункта на шкале заклинаний, и вы используете магию, произойдет вызов заклинания первого уровня, а два пункта заклинаний пропадут впустую.



CONTROL — перевыбор кнопок управления игрой. Если вам почему-то не нравятся начальные кнопки управления или вы привыкли к другим комбинациям кнопок управления, вы можете переназначить их в этом пункте меню. Если вас устраивают кнопки управления, нажимайте на выход из меню.

EXIT — Выход в начальное меню игры.

Определившись с игровыми установками, выбирайте количество игроков и нажимайте на кнопку «Start». Вы попадете в последнее подменю игры, в котором присутствуют два пункта:

NORMAL GAME — Нормальная игра. Вы будете проходить от уровня к уровню, круша толпы врагов, чтобы в конце сразиться с главным злодеем и освободить сказочную страну.

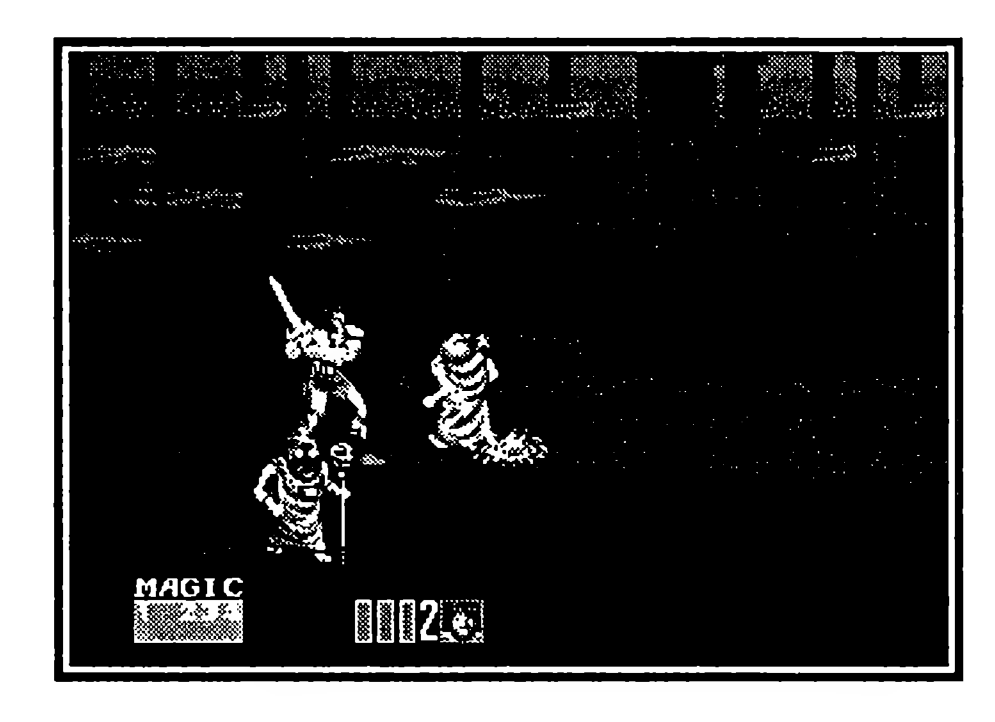
THE DUEL — Дуэль. Вы по очереди будете сражаться на одном экране с разнообразными монстрами из игры. Перед боем вам предоставляют очередного монстра, с которым вы будете сражаться. Экран дуэли немного отличается от экрана основной игры: шкала вашего здоровья увеличена до десяти пунктов здоровья и находится в верхнем левом углу, а шкала здоровья вашего врага в правом верхнем углу. Обратите внимание на то, что у вашего персонажа всего одна жизнь, и если вы потеряете все десять пунктов здоровья, вы закончите игру и попадете в меню очковых рекордов. Также в режиме дуэли полностью отсутствует магия, так что вам придется надеяться только на свой меч или топор. Режим дуэли очень полезен для начинающих игроков, позволяет познакомиться с персонажами, их возможностями и попрактиковаться в управлении

ими. Также этот режим игры позволяет познакомиться с разнообразными монстрами из игры: от самых слабых до финальных боссов игры, узнать их сильные и слабые стороны и разработать эффективную тактику борьбы с ними.

Персонажи

После выбора количества игроков, уровня сложности игры, кнопок управления и режима игры мы попадаем к экрану выбора персонажей. На этом экране мы видим картинки с тремя персонажами, расположенными по кругу. Персонаж, выбранный в данный момент, находится ближе всего к вам. Перебор персонажей осуществляется кнопками ← и →, а выбор персонажа кнопкой «Start». Выбор персонажей не очень разнообразен, всего три персонажа: воин, амазонка и гном. Разберем их характеристики, специальные удары и магические способности поподробнее:

ВОИН — этот персонаж вооружен большим двуручным мечом. Специальным приемом этого персонажа является быстрый удар мечом перед собой и удар в прыжке назад. Для выполнения этого приема одновременно нажмите кнопки прыжка и удара. Воин использует магию ветра. Заклинания этого персонажа таковы: заклинание первого уровня — воин вызывает несколько вихрей, которые атакуют врагов. Заклинание второго уровня — мощный вихрь, который не только, атакует всех врагов на экране, поднимая их в воздух, но и по окончании своего действия сваливает всех выживших врагов в угол экрана. Очень полезное заклинание, когда вы сражаетесь сразу с несколькими врагами, так как не дает вашим врагам окружить вас. Заклинание третьего уровня — воин вызывает вихрь, который, проходя по экрану, атакует всех врагов. Заклинание четвертого уровня — воин вызывает несколько мощных вихрей, которые атакует всех врагов на экране. Это очень мощное заклинание, способное уничтожить даже сильных врагов.

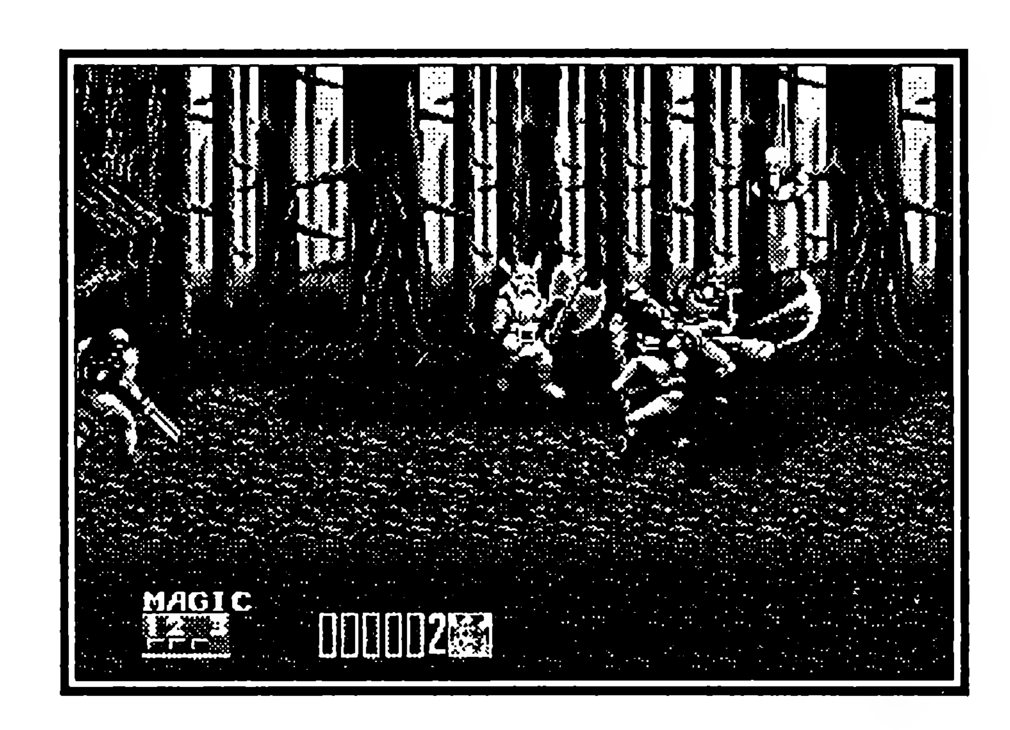


АМАЗОНКА — этот персонаж вооружен мечом. Амазонка самый слабый, но самый быстрый воин и самый сильный маг — шесть уровней заклинаний. Правда, стоимость заклинания второго уровня составляет четыре пункта шкалы заклинаний, что не очень логично для персонажа, ориентированного на магию. Специальным приемом этого персонажа является сальто, выполняя которое амазонка бьет ближайших врагов ногами. Для выполнения этого приема одновременно нажмите кнопки прыжка и удара. Амазонка использует магию огня. Заклинания этого персонажа таковы: заклинание первого уровня — амазонка призывает стаю огненных птиц, которые атакуют ваших врагов. Заклинание второго уровня призывает пять



огненных струй, которые обжигают врагов. Заклинание третьего уровня — амазонка призывает стаю огненных птиц, которые стремительно проносятся по экрану и поджигают землю. Заклинание четвертого уровня обрушивает на врагов большой поток лавы, которая сразу же уничтожает слабых врагов. Заклинание пятого уровня вызывает огромного феникса, от которого отлетают языки пламени, атакующие врагов. Уже вполне приличное и мощное заклинание. Заклинание шестого уровня — амазонка призывает огромного дракона, который выпускает струю огня, испепеляющую всех врагов на экране. Очень мощное заклинание, способное сразу же уничтожить достаточно сильных врагов. Жаль, накопить магии на это заклинание очень сложно.

ГНОМ — этот персонаж вооружен двусторонним топором. Гном самый сильный боец в игре, но самый неповоротливый и самый слабый маг — всего три уровня заклинаний. Гном использует магию земли. Заклинание первого уровня для этого персонажа стоит один пункт шкалы заклинаний, заклинание второго уровня — два пункта шкалы заклинаний, а третий уровень уже четыре пункта шкалы заклинаний. Специальным приемом этого персонажа является вращение по кругу на топоре. Этот прием особенно эффективен, если вас окружили враги. Для выполнения вращения на топоре одновременно нажмите кнопки прыжка и удара. Заклинания этого персонажа таковы: заклинание первого уровня — бомбардировка врагов булыжниками. Заклинание второго уровня почти такое же, только булыжники побольше и наносимый ими ущерб вашим врагам побольше. Заклинание третьего уровня — бомбардировка врагов огромными валунами, наносящими максимальный урон вашим врагам.

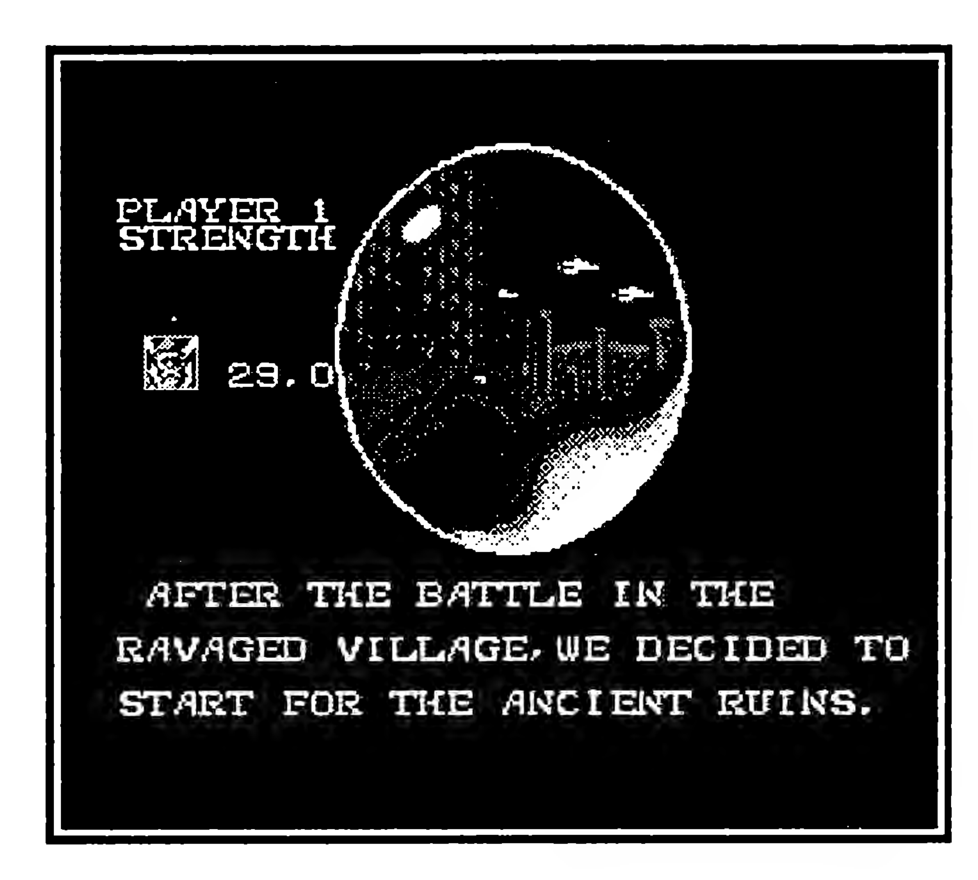


После выбора персонажа, которым вы будете играть, вы непосредственно начинаете игру.

Объекты и законы игрового мира

Итак, после выбора количества игроков, уровня сложности игры, режима игры и персонажа мы, наконец, приступаем непосредственно к игре. Игра выполнена в обычной для игр с драками в псевдотрехмерной манере, то есть вы смотрите на экран сбоку, но можете уйти как бы в глубь экрана. Также в игре довольно распространенный сюжет — вы должны пройти через шесть уровней и забить главного босса в конце игры. Все время в игре на вас будут нападать разнообразные враги, всех их вы должны уничтожать, иначе вас просто не пустят дальше, если же вы уничтожили всех врагов, вверху экрана появляется золотая надпись GO со стрелкой, указывающей направление вашего движения. Следите за стрелкой внимательно, так как не всегда вам необходимо двигаться слева направо. Враги в этой игре всегда появляются группами и придерживаются такой тактики атаки: один из врагов подходит к вам и пытается вас атаковать, вы начинаете его бить, а другие в это время пытаются зайти вам в тыл.





В левом нижнем углу (если вы играете вдвоем, то статистики для второго игрока находятся в правом нижнем углу) экрана находится очень важная для вас информация: под надписью MAGIC находится шкала заклинаний, пополнить которую можно, собирая книги магов. Когда вы берете такую книгу, на шкале заклинаний под цифрой один появится синий прямоугольник — это значит, что вы можете использовать заклинание первого уровня. При этом все враги на одном экране получат несколько повреждений в зависимости от уровня заклинания. За шкалой заклинаний находится шкала вашего здоровья (большие синие прямоугольники), когда вы получаете повреждения, один прямоугольник исчезает, и если исчезнут все, вы потеряете одну жизнь. За шкалой вашего здоровья рядом с портретом вашего персонажа написано количество оставшихся жизней вашего героя. Если вы играете вдвоем, то все шкалы второго игрока находятся в правом нижнем углу.

Так как почти все время, пока вы будете играть, вам предстоит сражаться с разнообразными монстрами, давайте разберем основные правила боя, общие для всех персонажей и монстров. Первый вид атаки — основной (простой) удар оружием — выполняется кнопкой «В». Когда ваш персонаж подходит к врагу, и если вы первым успели нажать кнопку удара, персонаж наносит врагу удар, который не сразу же отправляет врага в нокаут. Таких ударов необходимо сделать несколько (провести серию ударов), после чего враг отлетает в сторону и лежит несколько секунд без сознания, затем встает и идет на вас снова, либо, замигав, исчезает насовсем. Количество выдерживаемых врагом нокаутов зависит от его уровня (цвета) и силы вашего персонажа. Обратите внимание на то, что иногда в конце серии ударов ваш персонаж не просто отправляет врага в нокаут, а поднимает его над головой. В таком случае вы кнопкой удара можете с силой бросить поднятого противника в других врагов. Второй вид атаки включает в себя несколько ударов. Удар плечом с разбега (нажать кнопку движения два раза и удерживать ее нажатой). Удар в прыжке (кнопка «С», затем кнопка «В»). Специальный удар (кнопки «В» и «С» одновременно). Несмотря на различие этих ударов, в случае их успешного применения вы сразу же отправляете любого врага в нокаут. Однако при таком способе атаки урон, получаемый врагами, меньше, чем при серии ударов. Несмотря на это, вторым способом атаки предстоит пользоваться намного чаше, так как пока вы наносите врагу серию ударов, к вам может подойти второй враг и отправить уже вас в нокаут. Да и враги в конце игры настолько быстрые, что нажать кнопку простого удара первым очень сложно. И напоследок обратите внимание на поле боя — оно не всегда представляет собой сплошную поверхность. Иногда встречаются разнообразные бездонные провалы, например, вдоль узкого моста. В такие провалы очень удобно сбрасывать ваших врагов. Но будьте очень осторожны: если вы сами упадете в такой бездонный провал или ваши враги сбросят вас туда, вы потеряете одну жизнь независимо от того, сколько у вас пунктов на шкале здоровья.

Теперь давайте разберем предметы, помогающие вам выжить в этой игре. Далее приведен полный список этих предметов с пояснениями к ним.

Книга мага — синяя книга магии восстанавливает одно деление на шкале заклинаний.

Мясо на косточке — восстанавливает несколько делений на шкале жизни.

Буханка хлеба — восстанавливает несколько делений на шкале жизни.

Также, помимо полезных предметов, в игре есть несколько видов дракончиков, на которых вы можете ездить в пределах одного уровня и использовать их специальные возможности. Однако, получая специальные возможности дракончиков, вы теряете свои — не можете высоко прыгать и наносить все виды ударов. Поэтому будьте внимательны, оцените игровую ситуацию, перед тем как садиться на дракончика. Дракончики либо просто сидят на экране, либо на них разъезжают ваши враги. Если дракон просто лежит на земле, подходите и садитесь на него кнопкой ↓. Если же дракончика оседлал враг, то сначала сбейте его в прыжке с седла, а затем быстро, пока враг снова не забрался в седло, садитесь на дракончика. Садиться на дракончика надо быстро, иначе, полежав примерно секунд шесть, дракончик убежит за экран. Далее приведен полный список дракончиков с описанием их возможностей.

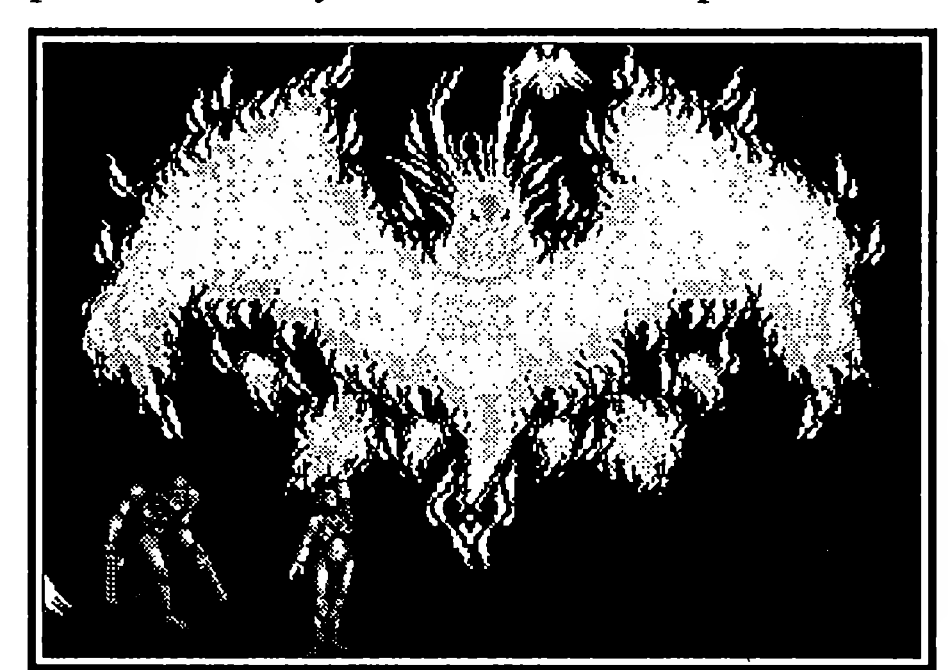
Зеленый дракончик — это самый слабый представитесь грозного семейства драконов. Способ его атаки очень простой — лягает задний лапой врагов. Лягается он очень слабо, а так как, сидя на дракончике, вы лишаетесь возможности наносить удары своим оружием, зеленого дракончика лучше не брать.

Розовый дракончик — этот дракончик посильнее зеленого и атакует врагов ударом хвоста. Удар хвостом достаточно мощный, можно с двух-трех ударов уничтожить не очень сильных врагов. Поэтому розового дракончика уже можно брать.

Красный дракончик — этот дракончик самый сильный и самый полезный. Красный дракончик, как и положено драконам, атакует врагов струей огня. Струя огня очень мощная и дальнобойная, поэтому красный дракончик самый полезный, и лучше его не пропустить.

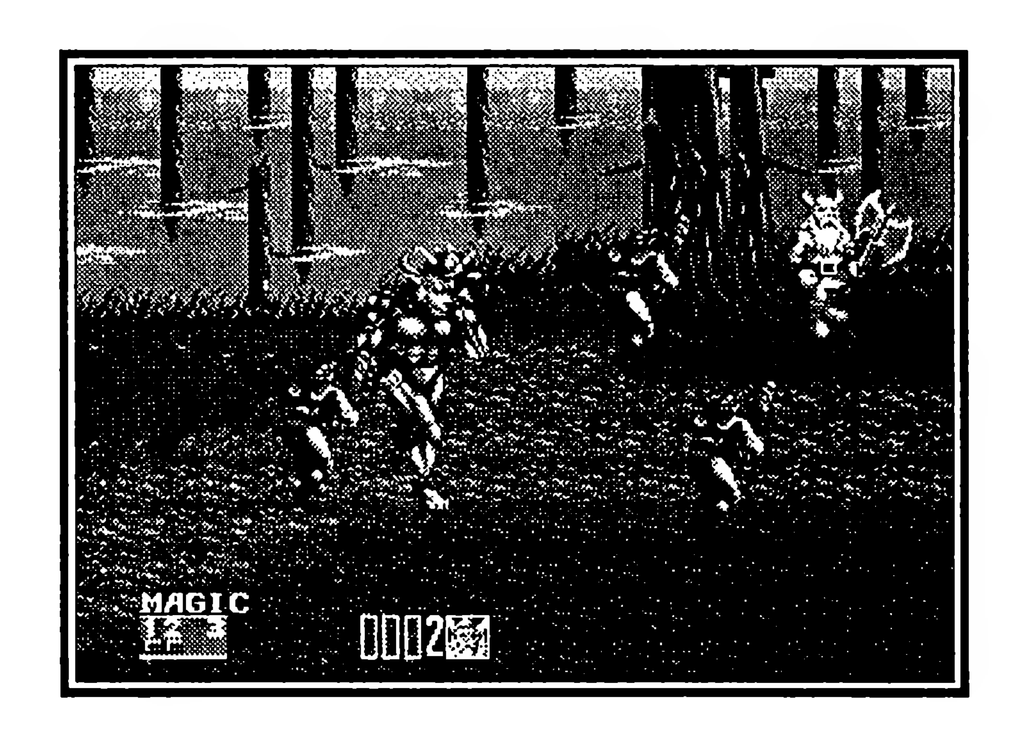
Враги и ловушки

В этой игре есть враги, которые строго распределены по уровням, но встречаются и такие враги, которые будут преследовать вас на протяжении всей игры, отличаясь только цветом, но становясь здоровее и злее от уровня к уровню. Простой контакт вашего героя с любым врагом не приводит к потере здоровья. Если у вас возникли проблемы с врагами, тогда прочтите этот раздел с некоторыми моими советами, которые, возможно, помогут вам.



Бандит с дубиной — этот враг вооружен большой дубиной, которой и пытается вас ударить. Еще бандит может, разбежавшись, сильно толкнуть вас плечом. Такая атака сразу же опрокидывает вас на землю. Избежать этой атаки очень просто: либо вовремя подпрыгивайте, либо просто уйдите с траектории движения бандита, либо ударьте его раньше, чем он добежит до вас. Этот противник

будет преследовать вас на протяжении всей игры, меняя только цвет от коричневого и салатного (самые слабые) до красного (средние), черного и фиолетового (самые сильные).



Бандит с кинжалами — этот враг вооружен тремя кинжалами, закрепленными на запястье, которые напоминают длинные когти. Да и атакует этот враг как животное — размахивает руками, пытаясь зацепить вас «когтями». Еще этот враг может, разбежавшись, ударить вас в прыжке. Такая атака сразу же опрокидывает вас на землю. Избежать этой атаки очень просто: либо просто уйдите с траектории движения бандита, либо ударьте его раньше, чем он ударит вас. Этот противник будет преследовать вас на протяжении всей игры, меняя только цвет: от коричневого и салатного (самые слабые) до красного (средние), черного и фиолетового (самые сильные).

И еще вы встретите бандитов с дубинами и кинжалами золотого цвета, это элитная охрана боссов игры, самые сильные и быстрые из простых монстров в игре. К счастью, они встречаются очень редко — всего два раза за всю игру.

Маг — этот враг вооружен посохом, из которого обстреливает вас магическими шарами, а в ближнем бою использует посох как дубину. После уничтожения магов остаются синие книги заклинаний, с помощью которых вы можете пополнить вашу шкалу заклинаний. Этот противник будет преследовать вас на протяжении всей игры, меняя только цвет от салатного (самые слабые) до красного (средние) и черного (самые сильные).

Скелет — этот враг вооружен боевой киркой и щитом. Скелеты предпочитают мирно лежать на экране до тех пор, пока вы не подойдете к ним достаточно близко. Тогда скелет встает и очень быстро атакует вас следующими способами: с разбегу таранит вас щитом (такая атака сразу же опрокидывает вас на землю), в прыжке сверху бьет киркой или просто машет перед собой киркой. Этот противник появится на последних уровнях игры. Скелеты бывают следующих цветов: белые (самые слабые), черные (средние) и красные (самые сильные и быстрые).

Ящер — этот враг вооружен щитом и мечом. Ящер — самый опасный противник в игре; даже на одном из уровней игры в конце вас атакует не огромный монстр, а четыре ящера. Атакует ящер вас такими способами: разбежавшись, ударяет вас мечом (такая атака сразу же опрокидывает вас на землю), просто ударяет мечом и бьет с разворота хвостом. Ящеры бывают следующих цветов: фиолетовые (сильные) и красные (очень сильные и очень быстрые).

Бой с боссами

В этом разделе — мои советы по тактике боя с боссами, может быть, они помогут и вам. В конце каждого уровня игры вас ожидает схватка с финальным боссом. Помимо финального босса на некоторых уровнях ближе к концу игры есть еще несколько промежуточных боссов. Уровень сложности боссов я определил по десятибалльной шкале.

Гнол — Высоченный собакоголовый монстр, вооруженный большой палицей, атакует вас в конце первого уровня. Этот враг просто подходит к вам и пытается ударить вас палицей. Тактика боя с ним очень проста: быстро подходите к нему и бейте его в прыжке, когда Гнол упадет, подходите к нему вплотную и ждите, когда он поднимется, тогда быстро бейте его специальным приемом снова. Действовать надо очень быстро, иначе Гнол ударит или схватит вас и, если вы не хотите рисковать, ударив Гнола, отходите от него и продолжайте бить его в прыжке.

Уровень сложности — 2

Мертвый рыцарь — Высокий безголовый монстр, вооружен длинным мечом и щитом. Этот враг использует удар мечом для дальних атак и удар щитом для ближнего боя. Особой тактики сражения с этим боссом нет — действуйте, как и с обычными врагами, но существует несколько отличий. Не используйте при атаке прыжок! Мертвый рыцарь очень хорошо отражает мечом ваши атаки с воздуха, и ударить его в прыжке практически невозможно. Приближаться к Мертвому рыцарю следует по диагонали все время, чередуя направление движения вверх, вниз. Когда, подойдете к Мертвому рыцарю на расстояние удара, как можно быстрее бейте его, иначе он ударит вас щитом.

Уровень сложности — 4

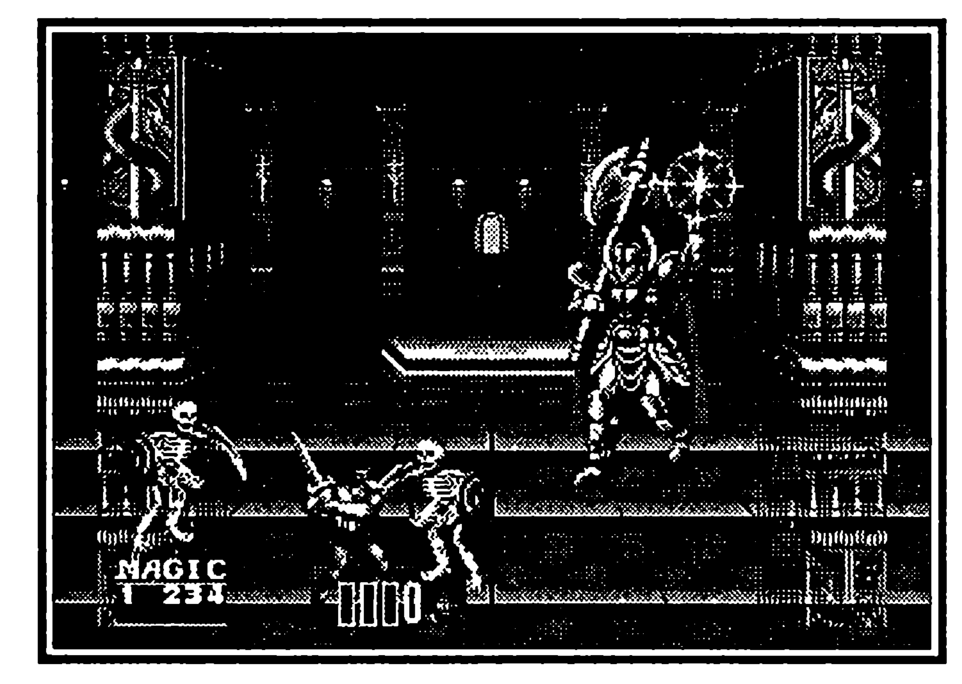
Два красных Гнола — Тактика боя с ними не сильно отличается от тактики боя с одним Гнолом, только вам придется по очереди разбираться то с одним, то с другим противником. И, разумеется, зажимать одного из врагов в углу экрана бессмысленно — второй подойдет и ударит вас в спину. Поэтому вам немного больше придется пользоваться ударом в прыжке.

Уровень сложности — 5

Два мертвых рыцаря — Тактика боя с ними не сильно отличается от тактики боя с одним мертвым рыцарем, только вам придется по очереди разбираться то с одним, то с другим противником. И делать это необходимо очень быстро и внимательно. Также ударом в прыжке лучше вообще не пользоваться. Чтобы справиться с этими врагами, вам надо обладать очень хорошей реакцией.

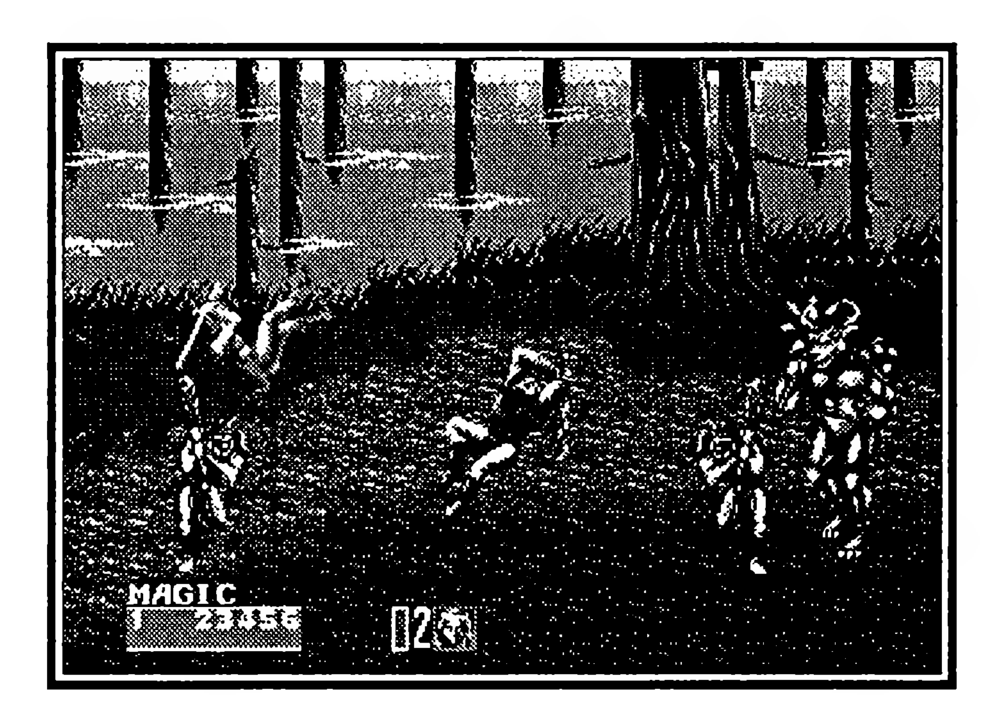
Уровень сложности — 7

Император армии тьмы — Высокий монстр, вооруженный большой алебардой, которой с размаху вас и атакует. Но самое опасное то, что Император способен использовать магию, как и ваш персонаж, и даже больше. В зависимости от того, каким персонажем вы играете, Император применяет тот же вид магии, что и ваш персонаж. Например, если вы играете воином, Император использует заклинания магии ветра. И кроме этого, у Императора есть особое заклинание — призыв скелета. Это не самое опасное заклинание, так как Император призывает белых скелетов — не более трех штук.



Тактика боя с ним такова: подождете, пока Император не присядет с вытянутой вверх рукой, в которой загорится магический шар.

Это он готовится произнести какое-либо заклинание и полностью игнорирует ваши атаки. Тогда как можно быстрее подходите к Императору и бейте его, так как заклинание длится всего несколько секунд. Если вы будете очень быстры, вы не только нанесете ущерб Императору, но и сорвете его заклинание. К сожалению, сделать это не всегда удается, особенно когда под ногами путаются скелеты. Но Император не всегда пользуется магией, и с ним придется сражаться и в обычном режиме боя. Когда на экране много скелетов, лучше всего использовать удар в прыжке, и хотя Император неплохо отбивает и удары сверху, ему все же далеко до Мертвых рыцарей. Если же скелетов мало или вообще нет, тогда лучше подходить по диагонали к Императору и быстро бить его обычным ударом. Чтобы победить Императора, вам надо обладать очень хорошей реакцией и быть предельно внимательными.



Уровень сложности — 10

Прохождение

В независимости от выбора персонажа, вам предстоит пройти одинаковый набор уровней. На протяжении почти всей игры вы должны двигаться слева направо, поэтому если специально не указано направление движения, идите направо. Игра разделена на несколько уровней, которые, в свою очередь, разделены на несколько небольших зон (несколько игровых экранов), на которых вам предстоит уничтожать разнообразных врагов. За каждым уровнем следует экран отдыха. На таком экране вас никто не атакует, а вы просто должны выбивать из разноцветных вражеских магов разные полезные предметы.

Первый уровень — RAVAGED VILLAGE

В этой небольшой деревеньке армия зла терроризирует мирное население, и долг каждого героя — помочь мирным жителям.

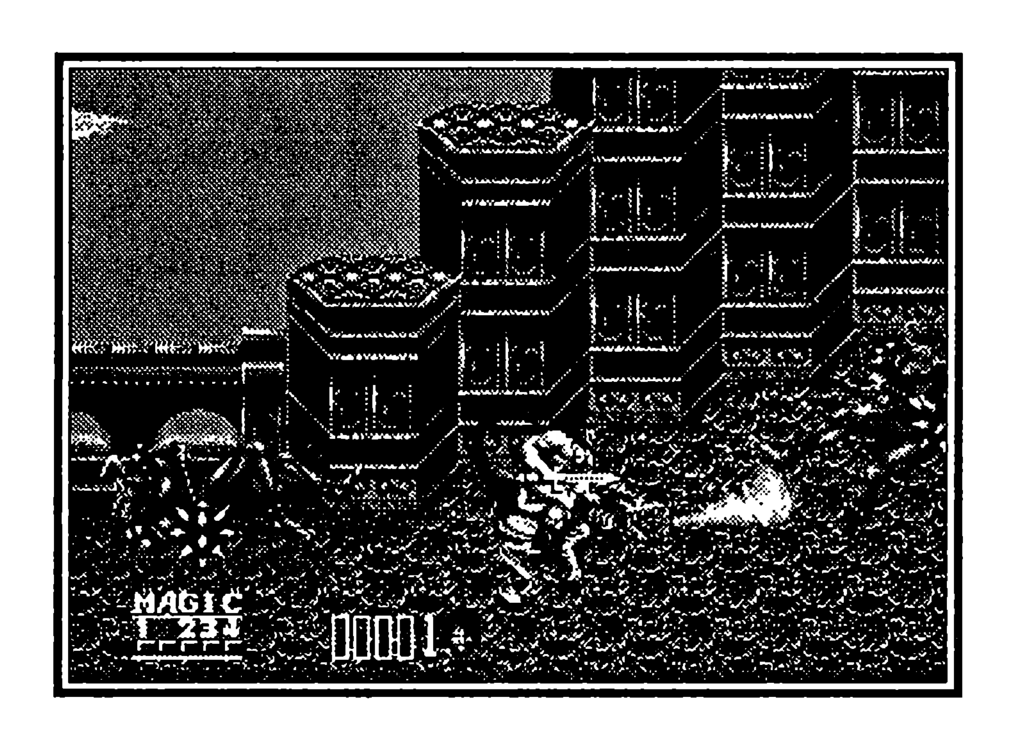
В начале уровня идите направо, уничтожайте первого врага — бандита с кинжалом. Затем ждите, пока из домов на заднем плане не выскочат еще двое бандитов, уничтожив их, идите на следующий экран. Мимо вас пробегут испуганные мирные жители (не обращайте на них внимание), за которыми вас атакует маг. Уничтожайте его, собирайте выпавшие из него книги заклинаний и идите дальше. На следующем экране три бандита пытаются повесить старичка. Уничтожайте всех врагов (старик сам спустится с дерева) и идите на следующий экран. Здесь, у моста, вас атакуют еще два бандита и маг на зеленом дракончике. Будьте осторожны, не свалитесь с берега в пропасть, а попытайтесь сбросить туда врагов. На дракончика лучше не садиться, а, подобрав книги заклинаний, выпавшие из убитого мага, идите дальше. Как только вы перейдете через мост, вас атакуют еще два бандита. Уничтожайте их (не забудьте про пропасть) и идите дальше. Вы подойдете к возвышенности, с которой на вас спрыгнут два бандита, а еще один подойдет сзади. Бейте их и запрыгивайте на возвышенность, по которой идите

дальше. На вас нападут еще два бандита, которые попытаются скинуть вас вниз. Уничтожайте их и идите дальше, вы попадете к схватке с первым боссом, Гнолом. Гнол выйдет в окружении трех бандитов, для уничтожения которых удобно использовать заклинания, да и Гнолу достанется. После уничтожения бандитов непосредственно переходите к бою с Гнолом. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После победы над Гнолом вы попадете на экран отдыха, где из двух красных магов должны выбить книги заклинаний. Действовать надо очень быстро, иначе маги убегут с экрана. Когда подберете все книги заклинаний, вам покажут ваш игровой рейтинг, и вы перейдете к следующему уровню.

Второй уровень — ANCIENT RUINS

На уровне «Античных руин» бандиты представляют уже серьезных противников, но вашими основными врагами на этом уровне станут скелеты разных цветов.

В начале уровня вас атакуют бандит с дубиной и бандит с кинжалом, уничтожайте их и идите дальше. Вы увидите бандита с дубиной, который избивает очередного мирного жителя. Как только вы атакуете бандита, житель убежит, а на помощь бандиту приедет маг на красном дракончике. Уничтожайте этих врагов, если хотите, садитесь на дракончика и идите дальше. Вы непосредственно войдете в руины, где вас атакует скелет, а за ним еще два. Уничтожайте их и идите дальше, вас атакуют два мага, уничтожайте их, собирайте магические книги и идите дальше. Вас атакуют три скелета, причем уже черного цвета, разобравшись с ними, идите дальше. Вы увидите несколько мирных жителей, которых преследуют два скелета, уничтожайте их и идите дальше. На вас нападут три скелета, причем уже красные (самые злобные), после того как вы их уничтожите, на экран выйдет Мертвый рыцарь в сопровождении двух белых скелетов. Белые скелеты самые слабые, но эти двое круче всех ранее встреченных цветных скелетов. После уничтожения скелетов непосредственно переходите к бою с безголовым рыцарем. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После победы над рыцарем вы попадете на экран отдыха, где из двух красных магов должны выбить книги заклинаний, а из черного мага — мясо на косточке. Когда вы подберете все книги, вам покажут ваш игровой рейтинг, и вы перейдете к следующему уровню.

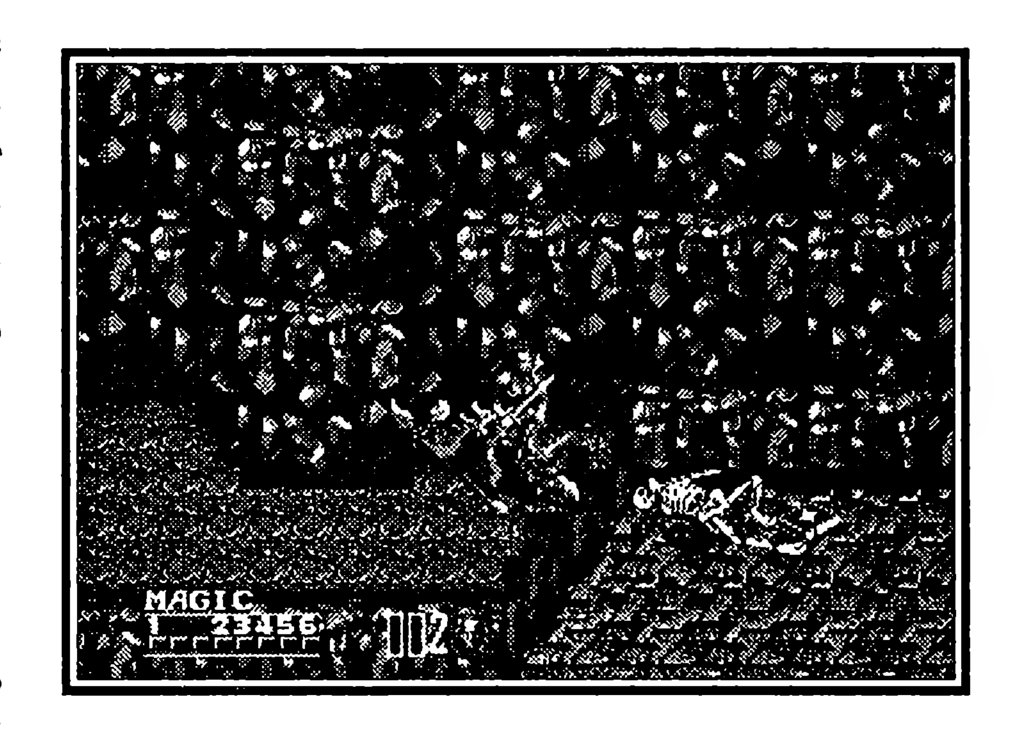


Третий уровень — «ENEMY FORTRESS»

Во «Вражеской крепости» вы впервые встретитесь с ящерами, довольно серьезными противниками, и даже в конце уровня вас ожидает не битва с каким-нибудь огромным монстром, а бой с четырьмя ящерами. Также это первый уровень с промежуточным боссом.

В самом начале уровня вас ожидает схватка с двумя бандитами с дубиной и двумя бандитами с кинжалами. Эти враги салатного цвета, так что не должны доставить вам

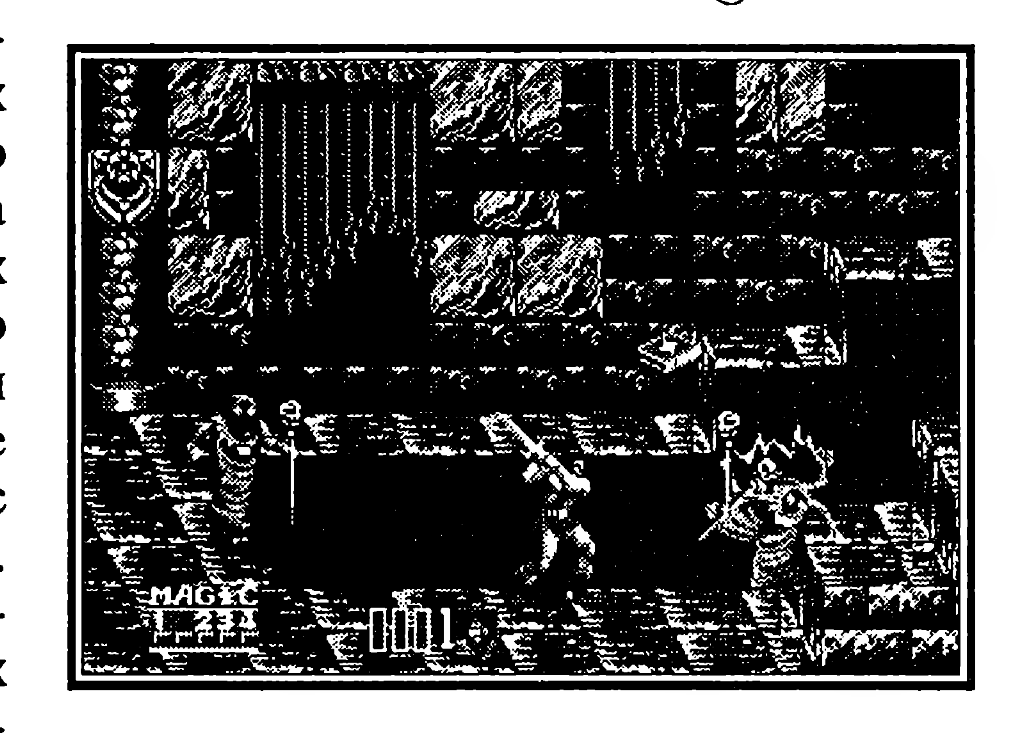
особых проблем. Уничтожайте их и идите дальше, на вас нападут два бандита, но уже черного цвета. За этими врагами вас атакуют два мага, выбивайте из них книги заклинаний и идите дальше. Вас встретит промежуточный босс, вернее, два. Гнол точно такой же, что босс первого уровня, теперь атакует вас снова, но уже в двух экземплярах. Два Гнола представляли бы серьезную угрозу для вашего здоровья, если бы не один секрет. Бой с Гноламми происходит на экране, в нижних углах которого находятся бездонные ямы, куда очень удобно сбросить ваших врагов. Правда, и ваши враги также могут сбросить вас в эти ямы, поэтому будьте осторожны. И если не хотите особенно рисковать, действуйте так — спускайтесь вниз экрана, на уровень ям, и ждите, пока Гнолы не встанут с вами на одну линию. Как только встанут, используйте магию (достаточно первого уровня заклинаний), Гнолы упадут и провалятся в ямы. Так или иначе, разобравшись с Гнолами, идите дальше. На мосту на вас нападут два бандита с дубиной и два бандита с кинжалами, причем все враги фиолетово цвета. Этих врагов также очень легко сбросить с моста, но магия уже не поможет, придется сбрасывать в ручную. Забив или сбросив всех бандитов, идите дальше, где в конце моста вас атакуют еще два фиолетовых бандита. Их также можете сбросить в пропасть. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, где вас ожидает сватка с четырьмя фиолетовыми ящерами — боссами этого уровня. Какой-нибудь особенной тактики боя с ними нет, сражайтесь, как и с бандитами. Единственное правило — не позволяйте ящерам окружать вас или загонять в угол. Избежать таких проблем вам поможет магия и специальный прием вашего персонажа. После победы над ящерами вас ожидает стандартный экран отдыха с магами, из которых можно выбить полезные вещи. Когда вы подберете все призы, вам покажут ваш игровой рейтинг, и вы перейдете к следующему уровню.



Четвертый уровень — «DRAGON CAVE»

В «Пещере дракона» скелеты, лежащие на земле и на предыдущих уровнях, играющие роль декорации, теперь встают и атакуют вас.

В начале уровня идите направо, вас атакует один черный скелет, уничтожайте его, подбирайте книгу заклинаний и идите дальше. Вас атакуют еще два черных скелета, которых можно сбросить в яму в правом нижнем углу экрана. Разобравшись со скелетами, берите книгу заклинаний и идите дальше. Вас атакуют уже четыре черных скелета, справиться с которыми поможет книга заклинаний, лежащая в правом углу экрана. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, на вас нападут два бандита и ящер, все эти враги фиолетового цвета. Уничтожайте их и идите дальше, вас атакуют два ящера фиолетового цвета. Уничтожайте этих врагов и идите дальше, вас атакует красный ящер и маг на красном дракончике, не упустите его. Разобравшись с этими врагами, подбирайте книги заклинаний и идите дальше, на вас нападут три ящера красного цвета. Во время боя с красными ящерами попытайтесь сэкономить пункты заклинаний, так как

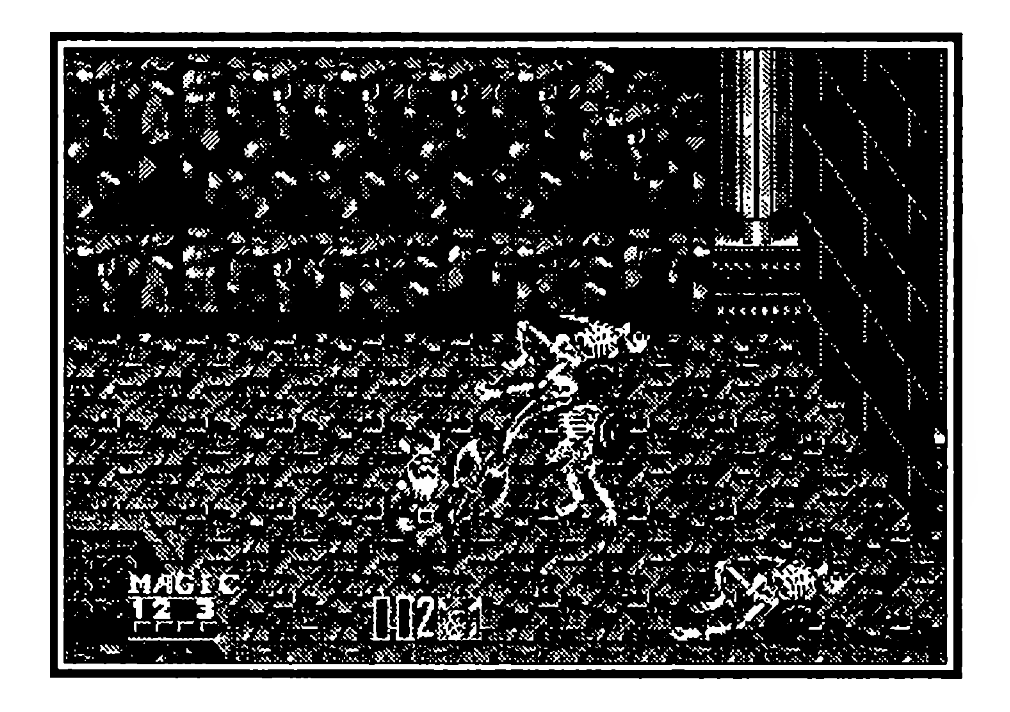


после этих врагов вас ожидает битва с боссами этого уровня. Вас атакуют два красных ящера и два красных Гнола — босса этого уровня. Гнолы не вмешиваются в бой, пока вы их не атакуете или не уничтожите двух ящеров. Поэтому вначале осторожно уничтожьте красных ящеров (не используя магию), затем непосредственно переходите к бою с Гнолами. Тактику и стратегию боя с ними читайте в разделе «Бой с боссами». После победы над Гнолами вас ожидает стандартный экран отдыха с магами, из которых можно выбить полезные вещи. Когда вы подберете все призы, вам покажут ваш игровой рейтинг, после чего вы перейдете к следующему уровню.

Пятый уровень — «CASTLE GATE»

Как видно из названия, цель уровня «Замковые ворота» — пробиться к воротам замка, где находится главный злодей игры. Сделать это будет очень непросто, так как враги на этом уровне очень агрессивны. Также вам встретятся уже знакомые боссы предыдущих уровней, которые теперь появляются только парами.

Как только вы пройдете по мосту, на вас сзади нападут два фиолетовых ящера. Уничтожайте их и идите дальше, вы встретите трех бандитов черного цвета, причем один из них будет верхом на красном дракончике. Постарайтесь не упустить красного дракончика! Разобравшись с тремя бандитами, идите дальше, вас атакуют еще три черных бандита и маг верхом на розовом дракончике. Уничтожайте этих врагов и идите дальше. Вы попадете на маленький мост, где вас атакуют два бандита черного цвета. Уничтожайте их и идите дальше, вас атакуют три мага красного цвета, причем один из них на розовом дракончике. Уничтожайте вражеских магов, собирайте книги заклинаний и идите дальше. Вас атакуют два бандита красного цвета, за которыми вас сразу же атакуют два красных Гнола. Тактику и стратегию боя с ними читайте в разделе «Бой с боссами». После победы над Гнолами вас ожидает бой с тремя бандитами красного цвета. Уничтожайте этих врагов и идите дальше, к воротам замка. Здесь вас атакуют элитные силы армии тьмы — три бандита золотого цвета. После их уничтожения из ворот замка выйдут два Мертвых рыцаря. Если вам удалось сохранить красного дракончика, то особых проблем эти враги вам не доставят; если же вы потеряли красного дракончика, то читайте раздел «Бой с боссами». После вашей победы над двумя Мертвыми рыцарями вам покажут ваш игровой рейтинг, и вы сразу же, без экрана отдыха, попадете к следующему уровню.





Шестой уровень — «ENEMY CASTLE»

«Вражеский замок» — последний уровень игры, поэтому вас ожидает схватка с самими злобными монстрами игры, самым сильным из которых будет Император армии тьмы. Как только вы войдете в замок, вас атакуют три черных мага, уничтожив которых можно пополнить уровень магии за счет синих книг. За тремя черными магами вас атакуют два черных бандита и один ящер. Как только вы их уничтожите, из двери с решеткой, расположенной на заднем плане, выскочит один фиолетовый Гнол. Фиолетовый Гнол отличается от своих предшественников только большей скоростью, так что тактику и стратегию боя с ними читайте в разделе «Бой с боссами». Когда вы его уничтожите, идите дальше, вас атакуют два фиолетовых бандита с кинжалами. Обратите внимание на пропасть в полу, куда очень удобно сбросить ваших врагов. После уничтожения бандитов пройдите немножко вперед, вас атакуют два фиолетовых ящера, которых также можно сбросить в пропасть, только не поднимайтесь в самый верх экрана, иначе экран подвинется и пропасть станет вам недоступна. После уничтожения фиолетовых ящеров из двух дверей с решеткой, расположенных на заднем плане, выскочат два фиолетовых Гнола. Так как фиолетовые Гнолы очень быстрые противники, при бое с ними в основном необходимо пользоваться ударом в прыжке и специальным ударом, а также ни секунды не стоять на одном месте. После уничтожения Гнолов идите дальше, вдоль провала в полу на вас нападут три черных скелета, которые, пока вы к ним не приблизитесь, мирно лежат у стены. Их также можно сбросить в провал в полу, но будьте осторожны, скелеты попытаются проделать то же самое. После уничтожения трех черных скелетов идите дальше, около лестницы вас атакуют три красных мага, уничтожайте их, собирайте книги заклинаний и идите дальше. На лестнице вас атакуют три красных скелета, уничтожайте их и идите дальше. Вас атакуют два элитных бандита золотого цвета, значит, главарь армии тьмы близок. После изнурительной сватки с двумя элитными бандитами идите вверх по ковровой дорожке, вы попадете к главарю армии тьмы, который восседает на троне и не спешит с вами сражаться, а посылает уничтожить вас троих элитных бандитов золотого цвета. После того, как вы уничтожите трех элитных бандитов, Император армии тьмы встанет и атакует вас с тремя красными ящерами в придачу. Но особенно не радуйтесь, оказывается, на троне сидел очередной Мертвый рыцарь (правда, золотого цвета), замаскированный под главаря. С настоящим повелителем армии тьмы вы встретитесь дальше, в его секретных покоях. После того, как вы уничтожите трех красных ящеров и золотого рыцаря без головы, вы попадете в новую комнату, где вас, наконец, атакует сам Император армии тьмы. Тактику и стратегию боя с ними читайте в разделе «Бой с боссами». После трудной победы над Императором армии тьмы смотрите финальную заставку, в которой вас бегут приветствовать спасенные мирные жители.

«После долгой и тяжелой битвы, благодаря вам, в мире, наконец, воцарился мир. Вы настоящий герой!» Congratulations!!! Поздравляем!!!

Автор описания Николай РАХЛЕЕВ



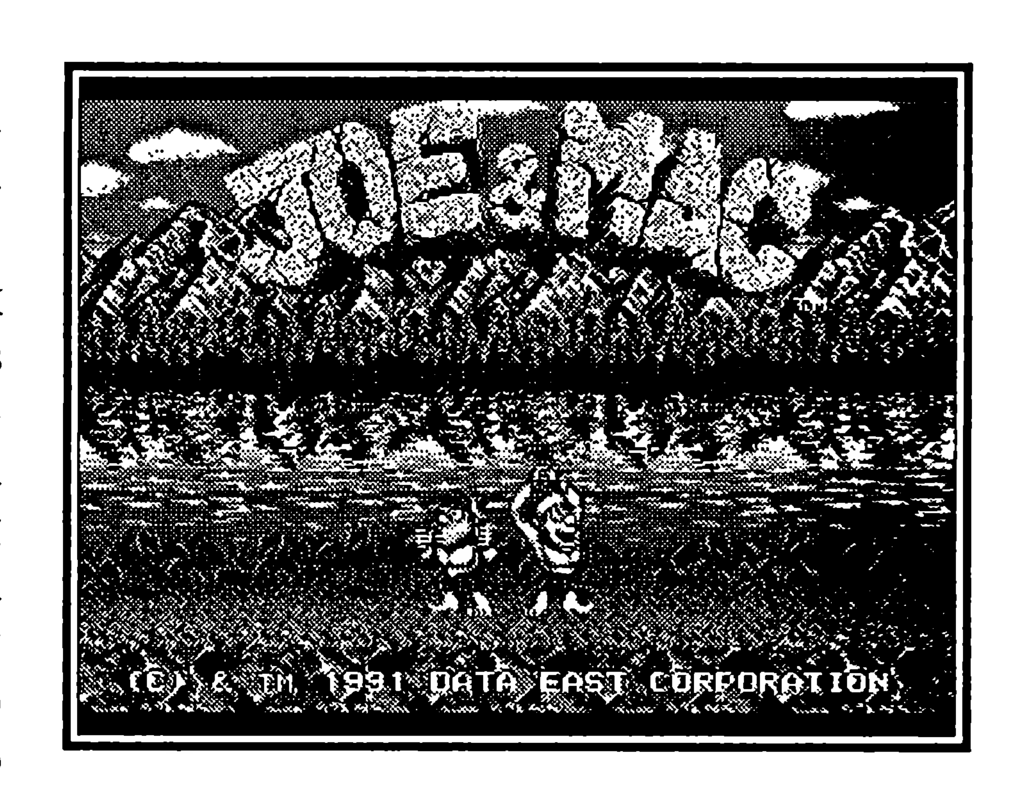
JOE & MAC

ДЖО И МАК

Takara ● Количество игроков 2 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆

В предыдущих энциклопедиях игр для Сеги вы уже неоднократно встречали игры такого типа. Например, это приключения Чака Рока в пятой книге и его сына в седьмой. Это и игры серии Семейка Флинстоун, и многие-многие другие. В общем, сейчас мы будем говорить об очередной игре про первобытных людей. Джо и Мак — первобытные бородачи, вооруженные, как вы сами понимаете, каменными молотками и костями динозавров, одетые в шкуры животных, и в глаза никогда не видевшие мобильного телефона. Но он им и не нужен, потому как провайдеров в то время не было, были только динозавры и дикие-предикие животные, которым, собственно говоря, плевать было на то, платите ли вы абонентскую плату и в каких количествах. Потому как потребности и круг интересов у них был совершенно другой, и можно было в этом мире обойтись костяной дубинкой и луком. Была бы крыша над головой, огонь в очаге, жена на кухне (кухонь, кстати, тоже не было, так как тогда, когда жили Джо и Мак, люди жили в кожаных чумах) и что покушать, вследствие чего спутниковая связь им не нужна была совершенно. Но вот когда вас вдруг лишают того, другого или третьего, пусть даже вы пещерный человек еще той степени дикости, вы и тут взвоете как последнее животное и кинетесь на обидчика. Это вот вдруг и случилось...

Меню и загрузка

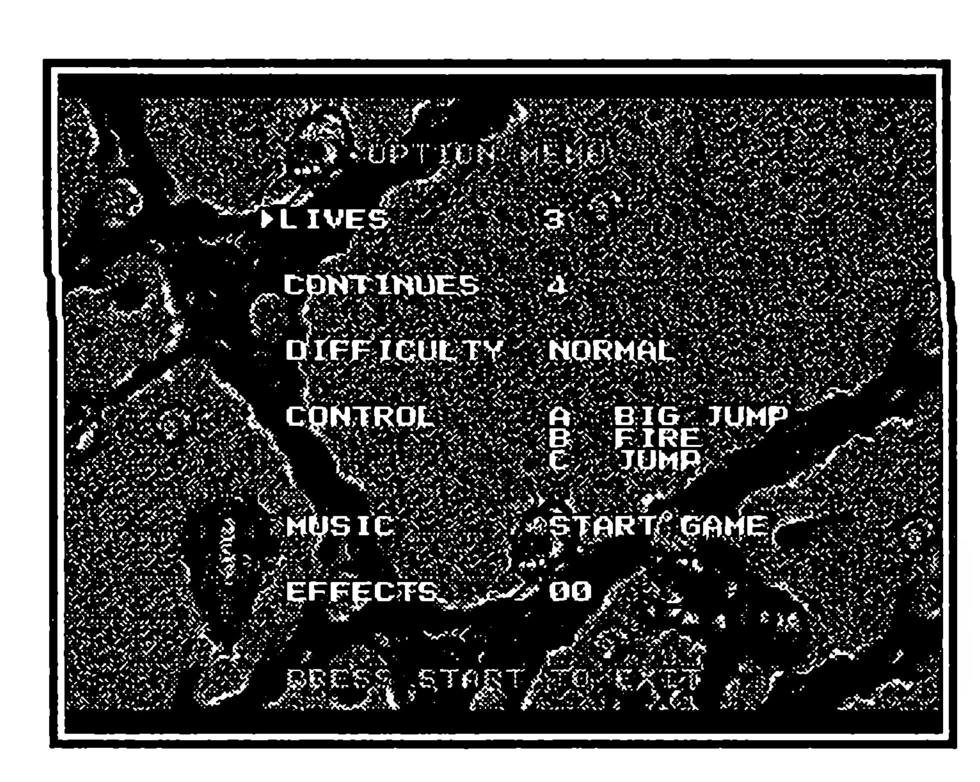


Посмотрев симпатичную заставку, на которой наши друзья становятся жертвой нерадивых программистов (или наоборот, очень радивых, в своем садизме зашедших уж очень далеко) и похохотав или не похохотав над их попыткой нас насмешить, видим перед собой уже немного другую заставку, на которой нарисованы два пунктика: Start и Options. Если с первым все понятно, отсюда мы сразу отправимся в игру, то со вторым нужно немного разобраться. Войдя в меню настроек, вы увидите перед собой несколько надписей и параметров.

Во-первых, это верхняя надпись, по-английски гласящая «LIVES», что по-русски, соответственно, означает «ЖИЗНИ», и являет собой, как можно предположить по стоящей напротив надписи цифре, количество жизней в игре. Так и есть, вы можете в этом пункте установить для своего героя одно из трех положений, то есть выбрать для прохождения количество жизней. По умолчанию стоит цифра «два».

Во-вторых, это надпись ниже, «CONTINUES», и также циферка напротив. Здесь вам повезло немного больше: количество оных можно устанавливать от нуля до четырех, причем ноль означает, что вы закончите свою игру в любом ее месте, как только у вас кончатся три ваши максимальные жизни или сколько вы там поставили.





В-третьих, уровень сложности игры, а именно — «DIFFICULTY», где можно выбрать один из трех возможных уровней трудности игры:

— NORMAL, который стоит по умолчанию — нормальный, средней сложности уровень.

— EASY, легкий, означает, что и врагов будет поменьше, и боссов будет легче убивать, и вообще привольное житье начнется.

— HARD — самый сложный, здесь все наоборот, чем в предыдущем пункте; это означает, что никакой легкой жизни вам не видать.

В-четвертых, установка кнопок управления. Вы можете выбрать любую из предложенных вам вариаций, я советую вам установить их так, чтобы кнопки А и В отвечали за прыжки, а кнопка С — оружие. В любом случае, это ваш немногочисленный выбор, который вы можете делать в игре.

В-пятых и шестых, это прослушивание музыки и звуков, music и effects, соответственно.

Все параметры изменяются при помощи кнопок D-pad, то есть крестика или, как еще их называют, кнопок направления. Выход из этой менюшки осуществляется посредством кнопки старта, причем выкидывает вас не в игру, а на начальную заставку, то есть вы еще раз сможете насладиться процедурой убийства героев.

Управление (по умолчанию)

Кнопка Start — загрузка и пауза в игре
Кнопка А — большой прыжок
Кнопка В — удар
Зажатая кнопка В — большой удар (отнимает жизни при перегибе)
Кнопка С — маленький прыжок
Кнопка ↓ — присесть
Кнопка ↑ — посмотреть вверх (на самом деле просто пошевелить головой)
Комбинация кнопок А или С с кнопкой ↓ — спрыгнуть на нижестоящую платформу
Комбинация кнопки В и прыжка — удар вверх

Меню экрана

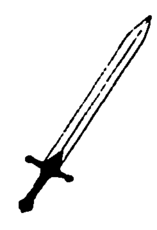
На игровом экране расположено не так уж много параметров, то есть все самое нужное. По часовой стрелке:

— в левом нижнем углу нарисован человечек и цифра рядышком с ним — это количество ваших жизней.

— в левом верхнем углу нарисована ваша, извините, морда и шкала из пары десятков кубиков — это ваша энергия, а над ней цифрами обозначено количество очков, набранных за игру.

— по центру экрана, вверху при встрече с боссом, будет возникать еще одна шкала — это количество энергии вражины.





Нужно заметить, что экран в игре не гибкий, то есть в обратную сторону идти вам не получится, если уж прошли вперед, то назад потом никак не вернуться. Поэтому советую вам все свои предполагаемые дела делать сразу. Здесь есть одно приятное обстоятельство: система врагов игры тоже не гибкая — один раз напав на вас или получив топором по носу, они уже никогда не появятся в этом месте, и если вы уничтожили всех врагов на одном участке, то вполне заслуживаете ваш заслуженный отдых — можно постоять и подумать о тленности бытия и о том, почему вращается солнце (нет, об этом думать не надо, иначе вырастит из вас очередной Коперник, а он, как известно, плохо кончил. Спалили его. На костре. Он инквизиции сразу не понравился).

Ну да ладно, давайте уже играть. Дабы не сильно вас отвлекать, перехожу к непосредственному описанию.

Оружие

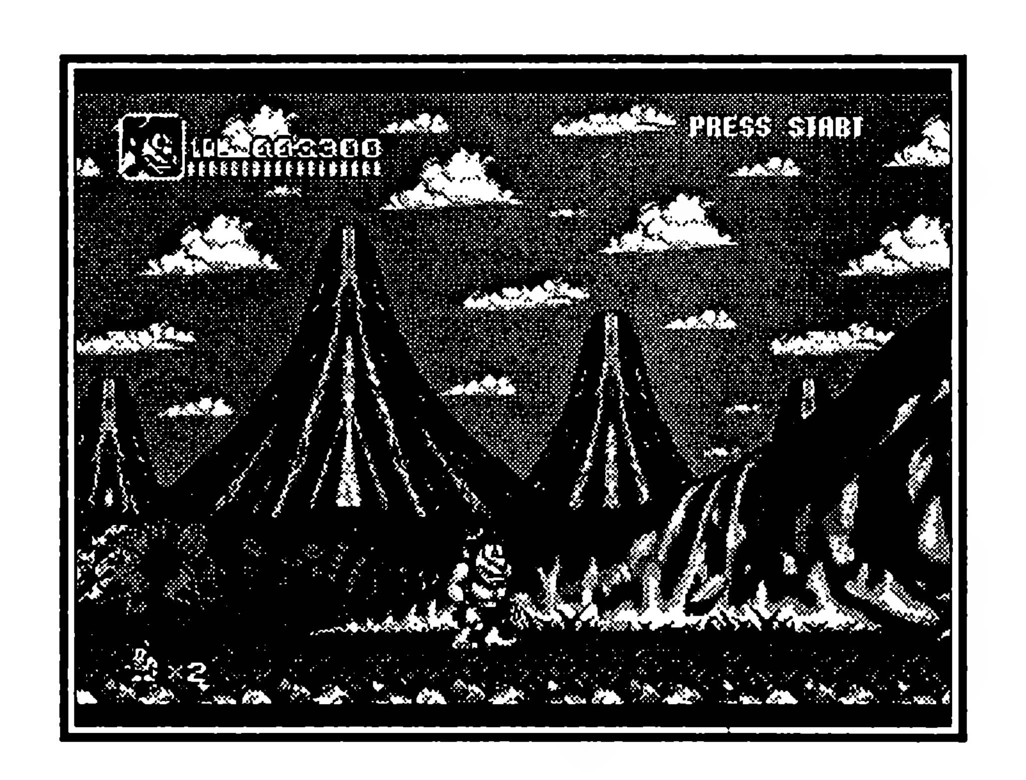
Все оружие вы берете после того, как разобьете яйцо, находящееся либо в когтях у птеродактиля, которые встречаются, соответственно, на протяжении всей игры, либо у человека над головой, которые также встречаются повсеместно. Всего существует пять видов оружия, и с одним из них вы начинаете — это молотки. У каждого оружия есть суперсила, когда вы, в течение некоторого времени удерживая кнопку действия, отпускаете ее. В результате получается то же оружие, только в несколько раз сильнее. В этом деле важно не переборщить и не передержать кнопку, иначе у вас отнимутся жизни. За раз можно выпустить не более двух единиц оружия, потом какое-то время придется ждать, но недолго.

1. Каменные молотки

Это родное ваше оружие, с которым вы начинаете игру. Не дай вам бог с ними игру и продолжать, так как это наиболее недееспособное оружие. То есть сила у каждого вида оружия совершенно одинакова, но молотки очень неудобны в использовании в игре, и тем более в поединке с боссом. Их основной недостаток — то, что они недалеко летят. Кроме как начать игру с ними, больше молотки достать негде.

2. Кремниевые ножи

Тоже не совсем удобное оружие, лично я ими никогда в игре не пользовался, и вам не советую. Чтобы приобрести их, достаточно подобрать серый значок с изображением продолговатого лезвия, направленного вверх. Отличаются небольшой протяженностью полета и крайним неудобством.



3. Бомбы

Бомбы крайне неудобны в силу того, что очень недалеко летят после их запуска и падают буквально на один-полтора корпуса перед вами. Ими удобно уничтожать врагов, находящихся в ямах, но не более. Тем паче



что самим вам в яме делать нечего. Подобрать можно в форме серого округлого многоугольника, немного вытянутого вверх.

4. Бумеранги

Это, что называется, великолепное оружие. Его всегда удобно использовать, и даже когда его неудобно использовать, его все равно приятно держать в руке. Прекрасно справляется со всеми задачами. Его полезные качества заключаются в том, что бумеранг всегда к вам возвращается. Вы можете подпрыгнуть, запустить во врага бумеранг, упасть вниз и запустить еще один, а тот бумеранг все еще будет лететь за вами и охранять от непрошеных гостей. Найти его по внешнему виду просто — изогнутая палка серого цвета.

5. Жернова

Это, по-моему, самое мощное оружие в игре. Оно не столь сильное (повторяю, что по силе все оружие равно), сколь эффективное и удобное. Жернова катятся по земле впереди вас, пока не исчезнут за экраном, то есть расстояние их действия не ограничено. Найти можно в форме колец также серого цвета.

Полное прохождение

И небольшая вводная глава

Вот так. Начинается все с ужасного происшествия. Ну да, а вы думали, что пещерный человек просто так кинется мочить, извините, террористов в сортире? Нет, все не так просто, и на то, чтобы Джо или Мак кинулись в древнюю мясорубку, нужны социальные предпосылки. Вот они-то однажды и происходят. Был как-то Джо (а по прикиду видно, что это именно он: характерный каменный молоток и зеленый хаер — как раз его характеристики) на очередной охоте за мамонтами, правда, непонятно, почему он был там именно ночью, ведь, по моим понятиям, на мамонтов охотились традиционно днем, чтобы самому невзначай не попасть в ловушку для этих диких и вредных животных, которые на другие уловки не велись, либо на клык этому самому мамонту. Но, однако ж, дело происходило именно ночью, а Джо не было дома. Подозреваю, что он был не на охоте (почему — узнаете немного позже), но это уже не моего ума дело. Так вот, был Джо, может быть, на охоте, и знать не знал и ведать не ведал, что около его дома сидят трое бородатых хомо несапиенс с дубинками и только того и ждут, чтобы его как раз там не было, то есть сидят в засаде и скоро, по всей видимости, попробуют в него зайти. Так и есть, скоро они отправляются в хижину и там, естественно, раздаются шум борьбы и все такое. И вот тут как раз то, о чем я говорил. Я вот как это себе представил.

Всего в хижину зашли трое недолюдей, и после битвы, которая там происходит, они начинают оттуда по очереди выходить. Само собой подразумевается, что в хижине в это время должна была быть жена Джо (если только она тоже не ушла на ночную охоту за мамонтами, пока Джо гоняется за мамонтами или за кем он там гоняется на другом конце села, простите, леса), ну еще один-два-три ребенка. Никого больше там не должно быть, по определению. То есть в наше время в доме могут быть еще престарелые родители, но тогда, когда развивается действие, люди жили настолько мало, что муж-



чина не успевал обзавестись небольшой бородкой, когда они уже пару лет как были на том свете и охотились за небесными мамонтами (а некоторых уже жарили черти в адском огне). А у нашего героя вон какая роскошная! Поэтому, естественно, ни о каких родителях в чуме говорить не приходится.

Так вот, выходит первый павиан и тащит за волосы симпатичную такую девчушку, рыженькую и с хорошенькой фигуркой. Я было подумал, что это жена, но нет — появляется второй и тащит точь в точь такую же, как и первая, но блондинку. Соответственно, это его дочери, подумал я. Гаремов у первобытных людей еще не было — попробуй-ка всех прокормить, поэтому это точно дочери. И тут появляется третий. За волосы он тащит еще какую-то особь женского пола, сильно упирающуюся и брыкающуюся. И вот тут становится понятно, почему это Джо охотится в столь поздний час и на кого именно он охотится. Видимо, в то время, когда он был молодым и, как и сейчас, охотился, но не на мамонтов, а на будущую жену, он в одной из таких охот сильно промазал своей дубинкой, либо забрался в такую глушь и набрел на какое-то неведомое племя, где самыми красивыми считались обезьяны и все, что на них похоже. В общем, свой выбор он сделал явно не в свою пользу, и вот теперь ему приходится по ночам охотиться. Это как у нас: «Жена, я сегодня на собрании задержусь, ты меня не жди, поздно буду!». Сейчас на мамонтов не охотятся, но отговорки, в принципе, того же типа. Вот нам теперь и становится понятно, в чем первопричина наших с вами игровых усилий: будем спасать. Летц гоу.

Примечание: перед тем как непосредственно приняться за уровни игры, вам необходимо пройти два тренировочных, небольших по протяженности, но очень сложных.

Примечание 2: в игре существует несколько разных дорог, обычно развилки встречаются во втором уровне каждой зоны и делят дорогу на два пути: А и В. Для удобства я описал каждый из этих путей, обозначив каждый эпизод так:

— номер эпизода в зоне (в каждой зоне — два эпизода), и далее в скобках.

— порядковый номер уровня в полном прохождении; это не относится к уровням пути В, так как они писались уже после полного прохождения игры и имеют порядковый номер уровня-близнеца, того, с которым они разошлись на развилке.

— буква через дефис, либо буква с цифрой — поворот; например: а — один поворот на первый путь, аа — два поворота на первый путь, 3а — три поворота; повороты типа ав не имеют значения, так как каждый поворот в результате через уровень приводит на общую дорогу.

Эпизод 1(1): Проснувшийся динозавр

Для начала я вам кое-что расскажу про здешних врагов. Все они довольно-таки трусливые и вообще не очень хитрые. Как только такой подлец (не путать с дельцом) сделал вам какую-то подлянку (не путать с поганкой), то бишь нехорошую вещь (не путать с вещью хорошей), он сразу же имеет тенденцию смыться. Либо по-другому. Крадется такой тип под прикрытием кустика и думает, что вы его не видите. На самом-то деле видите, но сделать ничего путного сейчас с ним не можете, так как вы — вверху, а он — внизу. И вот в самый неподходящий момент, и даже не тогда, когда вы стоите прямо над ним, а когда ему вздумается, он вылезает из куста и подпрыгивает вверх, размахивая дубиной, и, ударив вас, преспокойно удаляется. Или вот еще как. Катит такой человечек перед собой колесо, спокойно катит, и вдруг, не доходя до вас пару

метров, бросает его, а сам — наутек, только пятки сверкают. Поэтому в очередной раз советую вам поднапрячься и уничтожать всех врагов в пределах досягаемости, чтобы потом не было проблем и чтобы они не нападали на вас скопом.



Начав игру, вы сразу же видите перед собой первого нехорошего человека с дубиной наперевес. Он подозрительно похож на того, который утащил вашу старшую дочь — дайте ему молотком по черепу и подберите вишню, которая после него останется. Есть, идем дальше и видим подъем на гору. На самом деле это не гора, а всего лишь хвост спящего динозавра. Боюсь вас напрячь, но совсем скоро нам придется с ним драться. Здесь же на вас вылетит зеленый птеродактиль. Если высоко подпрыгнуть, можно достать его топориком и получить за это пирожное. Вот вам и прелести цивилизованного мира. Оказывается, и в доисторическом мире были умельцы, способные испечь это лакомство. Теперь с горы, то есть с динозавра на вас попрет еще один враг, похожий на того, который вытащил из хижины младшую дочь. И ему по голове. Над вами в это время начнет кружить второй птеродактиль, но на сей раз с яйцом коричневого цвета в когтях. Не стоит его бить, так как в том случае, если вы разобьете еще одним случайным ударом яйцо, вы получите еще одного птеродактиля. Так бывает не со всеми, но с этим как раз так. В конечном счете птичка улетит, оставив вас наедине с пещерником, двигающимся сверху (вам в это время лучше идти снизу) и несущим в руках колесо с явным намерением его бросить, и не в кого-нибудь, а именно в вас. И тут до нас доходит, что этот-то о-очень сильно похож на человека, укравшего вашу жену! Может, не стоит его бить, пусть себе берет на здоровье? А вот тут мы и не правы: стоит убрать его только потому уже, что он вам угрожает. Прыгайте высоким прыжком и бросайте молоток. Если не повезет, и пещерный человек кинет колесо прежде, чем вы успеете по нему попасть, просто перепрыгните колесо. Да, забыл сказать: кроме вашего оружия, у вас есть еще один способ уничтожать врагов — прыгать им на головы, именно для этого и нужен маленький прыжок (им удобнее).



Убив человека вверху, наблюдаем снизу двигающийся в вашу сторону куст. Ясное дело, что это не куст сам двигается, а человек в нем его двигает («Это не голос к вам доходит, это я сама к вам дошла, на лыжах!»). Спуститься вниз и убить его, казалось бы, простое дело, но нет. Чтобы уничтожить человека в кустах, нужно намного большее количество молотков, чем для простого смертного, а именно десять, если я не ошибаюсь. После этого, пройдя вперед, вы найдете еще одного врага наверху, и после того, как убьете его (напоминаю, в это время вперед лучше не

двигаться — приобретете новых врагов!), еще двух, внизу и вверху, соответственно. Причем верхний снова катит на вас колесо, а нижний идет с яйцом. Оно у него в руках. Яйцо птеродактиля, из которого вы, убив человека, получите новое оружие — кремниевые ножи. После этого на вас выползет куст — разделайтесь с ним и еще несколькими человечками, наседающими сверху и снизу (когда вы подойдете на расстояние пяти-шести шагов к кусту, сзади на вас нападет другой человек). Дойдя до конца динозавра и замочив еще нескольких древних людей, сбейте птеродактиля и разбейте яйцо, выпавшее из его когтей, — внутри найдете бумеранги. Таким образом, мы с молотков добрались до бумерангов, и сейчас самое время перебраться на каменные жернова.

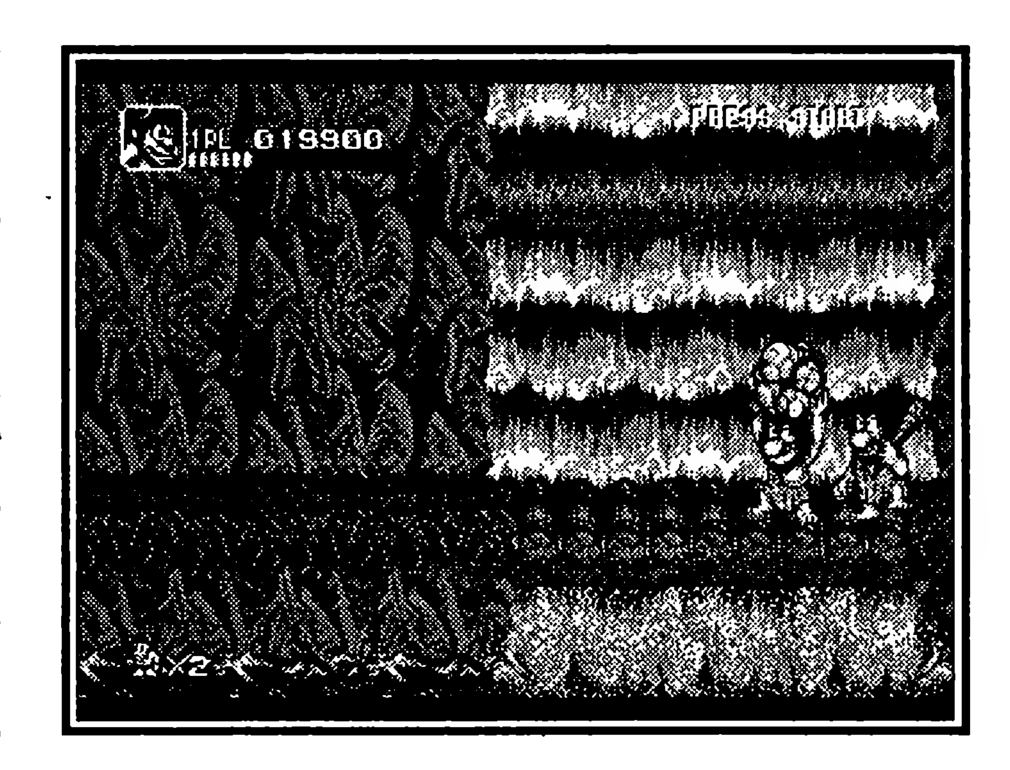
Босс(1): Динозавр, который сначала спал, а потом проснулся

На первый взгляд может показаться, что босс очень сложный, но, поиграв несколько минут, я понял, что вовсе это не так. Во-первых, он не заходит дальше левой половины игрового экрана, во-вторых, у вас есть оружие, которое действует на большом расстоянии, в-третьих, вы умеете высоко прыгать и убивать врага. Ну и в-четвертых, внизу сидит связанной ваша дочь или кто она вам, и хочешь не хочешь — придется покрутиться.

Тактика боя проста, как сон идиота. Сначала вам необходимо взять новое оружие (жернова, которые в яйце принес пещерный человек), и, пройдя вперед по нижней платформе до девушки, дождавшись, когда первые два человека из пасти динозавра прокатятся поверху, а третий начнет катиться понизу, прыгните на верхнюю платформу и станьте в правый угол. Динозавр действует по такой схеме: двигаясь из левого угла в правый, он первый раз не делает ничего, а второй — выбрасывает на вас трех человечков, свернутых в комки и на вас катящихся. Сначала человечки вылетают: впереди, быстро, один, и сзади, медленно, два рядышком. После того как платформа с вами опустится ниже середины, человечки будут вылетать наоборот: два быстро впереди и один сзади. В любом случае, когда динозавр делает второй заход, либо у него отнимается очередное деление на шкале энергии, вам необходимо высоко прыгать. К тому моменту, как платформа опустится до земли, у босса останется одно деление.

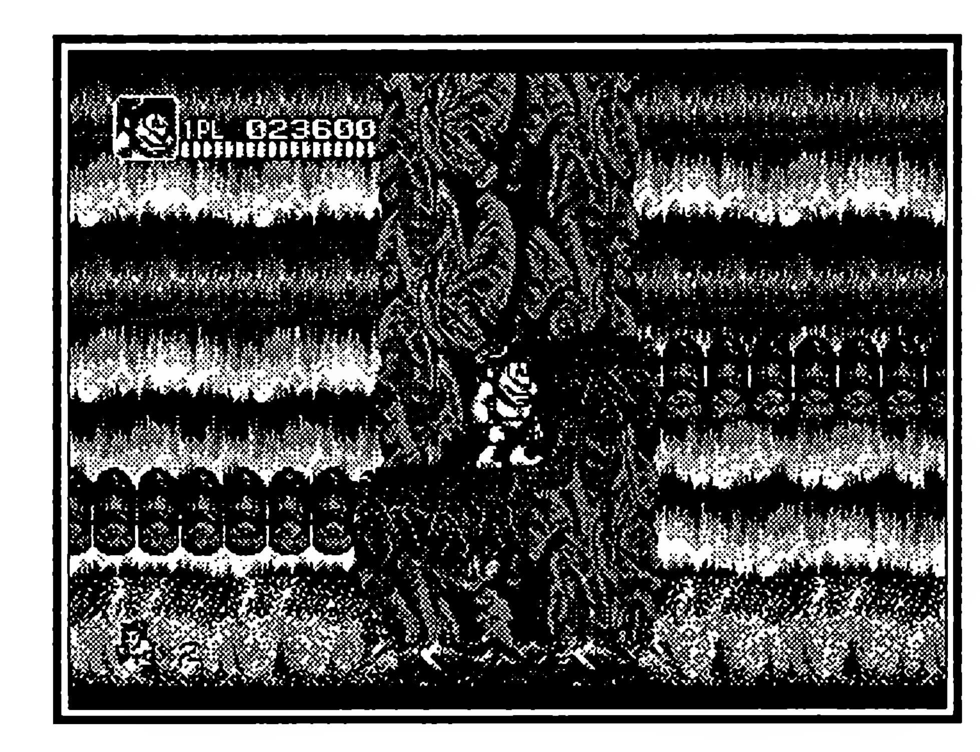
Эпизод 2(2): Водопады

Начав уровень, уже имеющимся оружием (надеюсь, что у вас сохранились жернова) убейте двух врагов, у одного из которых в руках камень, и ступайте дальше. Так как, на мой взгляд, жернова на сейчас — лучшее оружие, не советую вам брать другое, а на вашем пути оно встретится, в частности, кремниевые ножи и бомбы. Поэтому, разбив очередное яйцо, вовсе не обязательно лететь за его содержимым. Дойдя до обрыва, убейте сначала внизу растение, сидящее на противоположном берегу, и потом спуститесь на кочку внизу. В это время сзади на вас начнет катиться огромный камень. Чтобы не попасть под него, нужно отойти влево на кочке и присесть. После того как камень пролетит, убейте рыбу впереди, выпрыгивающую из воды с определенной последовательностью, и еще одно





растение дальше, и потом прыгайте на вторую кочку. Прыжок сделайте как можно более высоким, и в его верхней точке бросьте пару жерновов вправо, чтобы убить одного из двух птеродактилей, потом подпрыгните еще раз и убейте второго. Когда пройти вперед можно будет не боясь за то, что подберешь ненужное оружие, перепрыгните на следующую кочку, и с нее — на берег, где убейте очередное растение. Теперь спрыгните вниз и убейте человека с яйцом и птеродактиля с тем же. Не берите оружие, которое выпало из первого яйца, — вам нужно второе, где находится бумеранг. Взяв его, ступайте вперед — перед вами второй босс, гигантское растение.

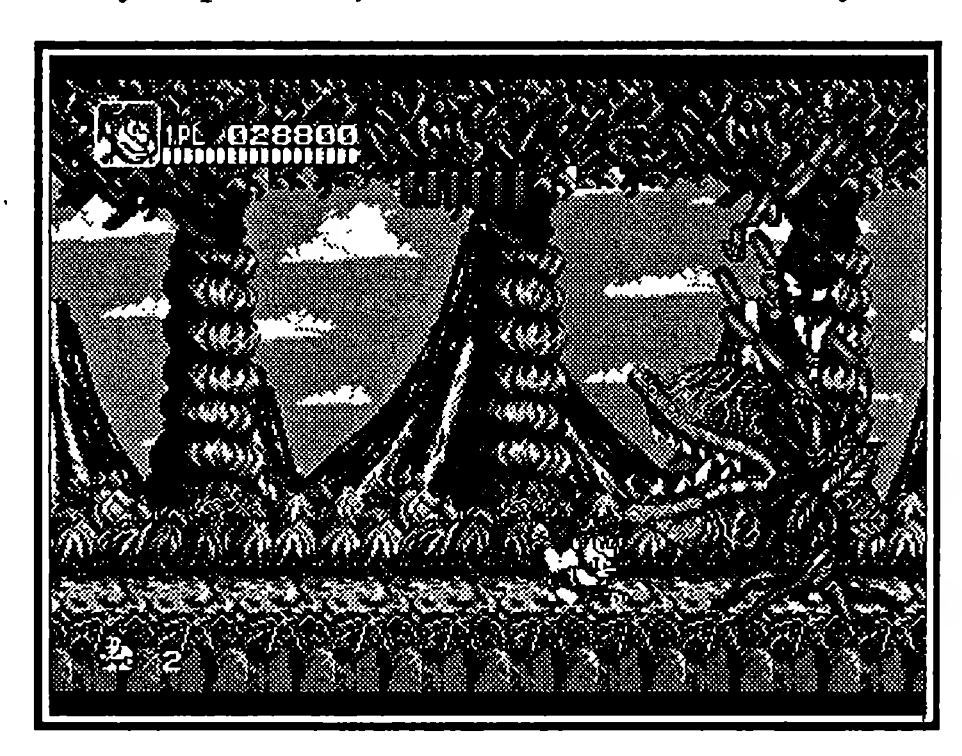


Босс(2): Растение

Этот босс намного сложнее предыдущего, и убить его будет непросто. Для того, чтобы хоть как-то облегчить вам задачу, предлагаю следующую тактику, опробованную методом проб и ошибок.

Для начала немного о самом противнике. Это большое растение, очень похожее на те, что вы только что видели, но если те воевали против вас только плевками, то у этого весьма даже внушительный арсенал. Во-первых, его плевки намного больше, и летят не прямо на вас, а навесом, к тому же есть несколько траекторий, по которым они летают. Во-вторых, это несколько щупалец, которые оно к вам протягивает, причем под нижней из них можно стоять. Для уничтожения сей злобной твари сделайте вот что.

Как только поединок начнется, подойдите к ближайшему к боссу дереву и сядьте вплотную к его левой стороне — здесь по вам пока не попадет ни один плевок, в крайнем случае, можете его отбить бумерангом. Как только первый щупалец уйдет, пройдите к правой стороне дерева и несколько раз ударьте врага (не больше трех), после чего присядьте и безостановочно работайте бумерангом. Предположительно, ни один плевок по вам здесь не попадет, хотя раз на раз не приходится. Но если с первого раза получилось, то все будет нормально. После этого следим за циклом движений щупалец растения. Как только нижнее убирается, встаем и бьем его бумерангами, потом опять садимся и опять встаем. Завершается цикл, когда все щупальца вскидываются вверх — вы тогда должны приложить усилия, чтобы как можно больше раз ударить босса. Когда у врага отнимается очередное деление на шкале энергии, оно опять вскинет конечности и начнет изрыгать бомбы во множественном количестве. Вот тут-то вам может и не повезти. Если ни одна бомба не упадет на вас в том положении, в котором вы сидите, значит, все нормально, и вы победите. Если же наоборот, то бомбы и впредь будут туда падать, и шансов у вас нет.



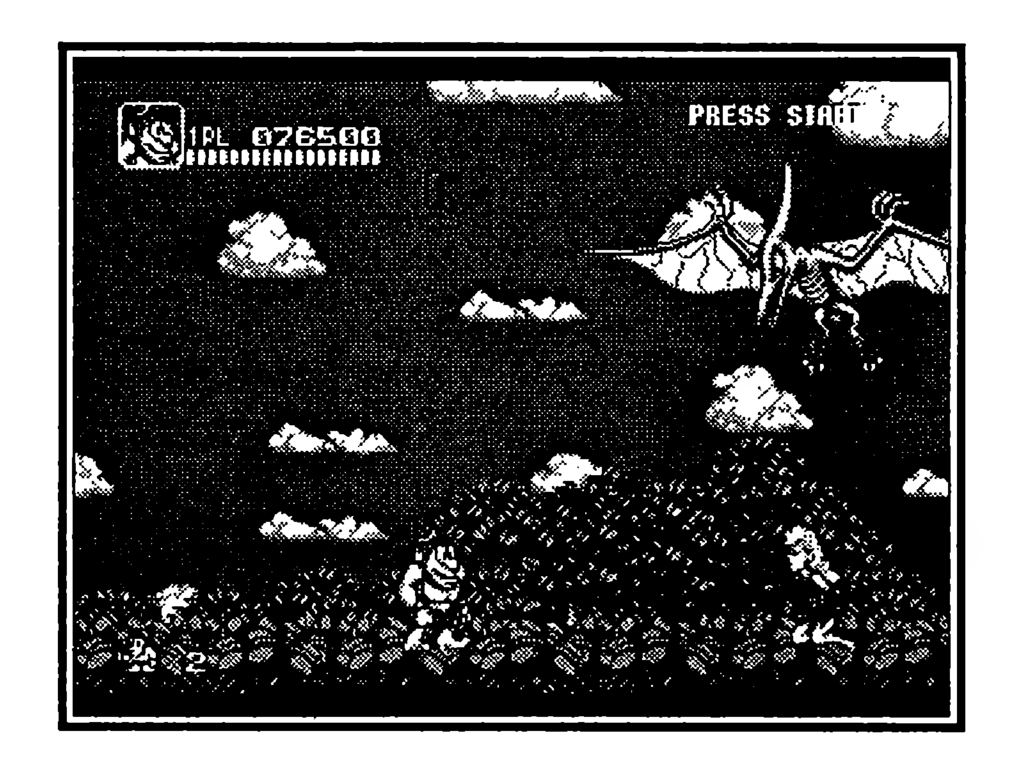
По окончании вы, естественно, освобождаете висящую на дереве дочурку и теперь должны выбрать: какой дорогой пойти дальше. Вам на выбор предлагается два пути: А и В. Сидели на трубе. Как в загадке. Я для вас опишу оба способа прохождения, но учтите, что вам на размышление дается совсем немного времени — всего несколько секунд, и потом, если вы не выбрали, начинается прохождение пути А. Так-то. С *него и начнем.*

ПУТЬ А

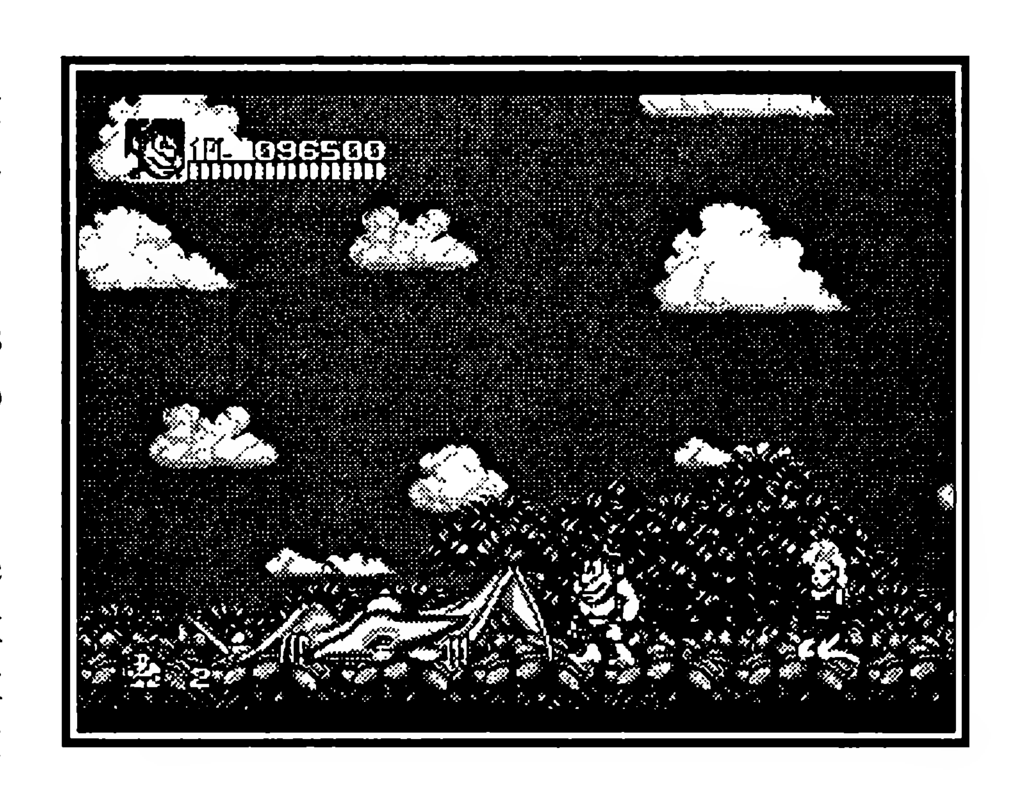
Эпизод 1(3-а): Логово Птеродактиля

Теперь подымаемся на вершины нескольких высоких деревьев. Помимо старых врагов — недочеловеков, вам придется встретиться и с несколькими новыми. Во-первых, это пчелы, вылетающие из ульев. С ними мы встречаемся уже на первых шагах. Для начала запрыгните одним большим прыжком на платформу, располагающуюся прямо под той, на которой сидит пещерный человек, и сразу же разделайтесь с птеродактилями, которые прилетят с двух сторон, один на уровне вас, другой немного повыше. Напрягать свои усилия стоит именно ради того, чтобы убить первого, а потом уже можно будет уничтожить и второго, а также человека наверху, после чего еще одного, немного повыше, и запрыгните на его платформу. Здесь на вас нападет еще человек, убейте его и человека, который присел по одному ему известному делу наверху.

Справа от себя вверху видите улей с пчелами — это и есть наш первый новый враг. Хотя, может быть, он и не с пчелами, а с осами, но не то сейчас важно. Запрыгните на ту платформу, где сидел человек, и сразу бросайте бумеранг (а я надеюсь, что у вас есть бумеранг) вправо, чтобы уничтожить катящийся на вас оттуда камень. После этого развернитесь влево и убейте человека с верхней платформы, который к этому времени как раз сползет вниз. Либо он может остаться там, тогда уничтожьте его снизу. После этого ударьте несколько раз улей, и, когда он свалится вниз, сразу отойдите на левую сторону платформы. Когда пчелы разлетятся, снимите человека вверху слева и отойдите снова к середине экрана. Немного поднявшись, вы увидите над собой еще один улей. Станьте под ним и несколько раз ударьте, а как только он начнет падать, запрыгните как можно правее вверх. Если повезет, пчела вас облетит, если нет — вы упадете на нее и убьете, либо она вас ужалит. У меня было второе, то есть первое из двух последних. После этого отойдите в самую правую точку и запрыгните на платформу вверху. Здесь, стоя справа, маленькими прыжками и бумерангами снимите улей. Чтобы пчелы, вылетевшие из него после падения, вас не задели, стойте в самом правом угле. Сбив улей, маленьким прыжком запрыгните на платформу слева и убейте сначала птеродактиля, который в этот момент начнет летать над вами, и потом человека, который сойдет сверху. Последним из этой кучи убейте улей и запрыгните еще выше. Яйцо здесь разбивать не стоит — там всего лишь бомбы, они намного хуже, чем ваши бумеранги. Теперь снимите







улей вверху и нескольких человечков на самой верхней платформе. Заметили, что там находится еще одна пленница? Ясно — нас ожидает новый поединок.

Босс(3-а): Птеродактиль

Босс довольно-таки сложный, но, имея в запасе тактику его уничтожения, вам ничего не стоит с ним разделаться. В противном случае можно потратить целую кучу жизней. Игра тем и отличается, что, имея маленькие уровни, имеет большое количество сильных врагов и очень сильных боссов, на которых можно застрять надолго. Для уничтожения птеродактиля и спасения очередной девушки (по всей видимости, мы в первоначальных расчетах ошиблись, и хомо несапиенс, забравшиеся в чум ночью, когда Джо был на охоте, уволокли не только его жену и двух дочерей, но и каким-то образом ухитрились вынести весь женский контингент племени) используйте следующие приемы.

Примечание: предположительно вы должны обладать оружием — бумерангами. При ином ходе событий предсказывать их не решусь.

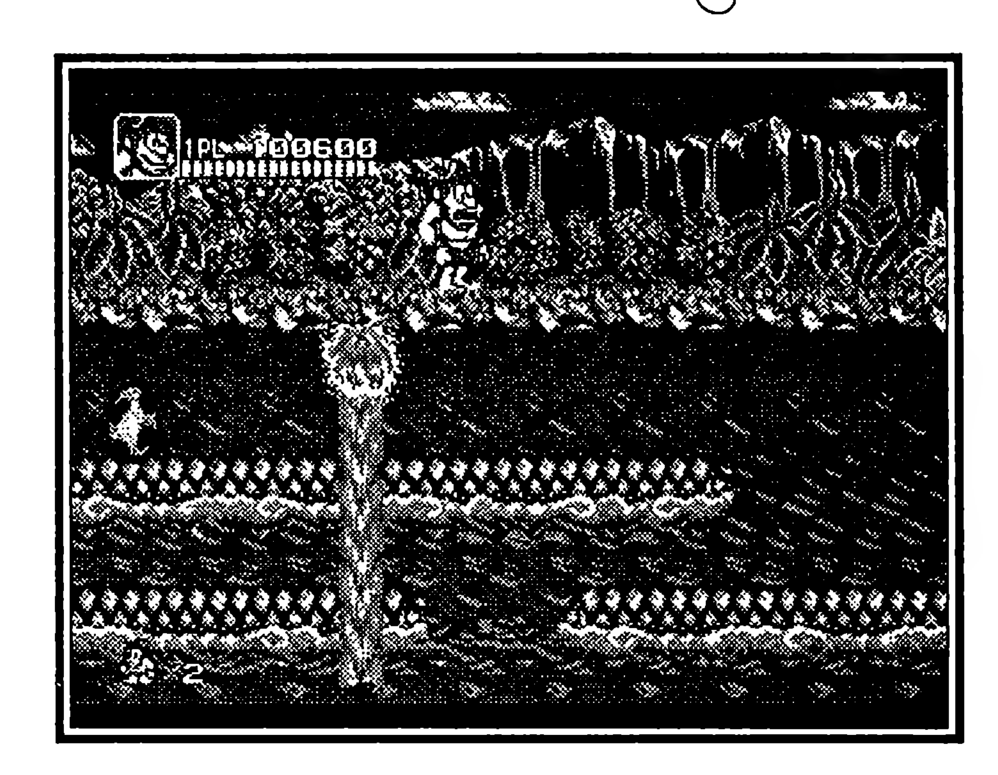
Птеродактиль использует оборонительно-наступательную тактику, но наступает очень редко. В большинстве случаев он делает это при помощи маленьких птеродактилей, которых скидывает в яйцах на землю. Еще может сам напасть на вас, когда у него отнимется очередное деление энергии, видимо, из-за помутнения рассудка, и, по всей видимости, в состоянии аффекта. То есть сделай он это в наше время в России, ему бы ничего за это не было. Вы сами первый начали. А теперь непосредственно способ убиения сего нехорошего динозавра.

С самого начала выйдите на середину экрана, а не прячьтесь по закоулкам, и сядьте. Птеродактиль, скинув два яйца, полетит дальше по своим делам, к тому же вы его разок заденете своим бумерангом, сами не попав к нему в когти, если будете сидеть. Сразу после этого разбейте яйца и уничтожьте птенцов динозавра, после чего следите за дальнейшими действиями его. Если он медленно вылетает из противоположного угла без яиц в когтях, становитесь под него и бросайте, сколько сможете, бумеранг. Можете даже напоследок подпрыгнуть и также ударить его. Если птичка с яйцами, снова садитесь и кидайте бумеранги, и так до бесконечности, то есть до смерти врага. Если у птеродактиля отнимается деление на его шкале, он начинает беситься, а именно: резко улетает в какой-нибудь угол и вылетает потом снизу и быстро летит на вас. Чтобы не попасть в таких случаях к нему на клюв, сразу после того как он улетит, подпрыгните высоко — враг проскочит мимо. Эта тактика поможет вам выиграть без единой неприятности.

Эпизод 2(4-а): Река

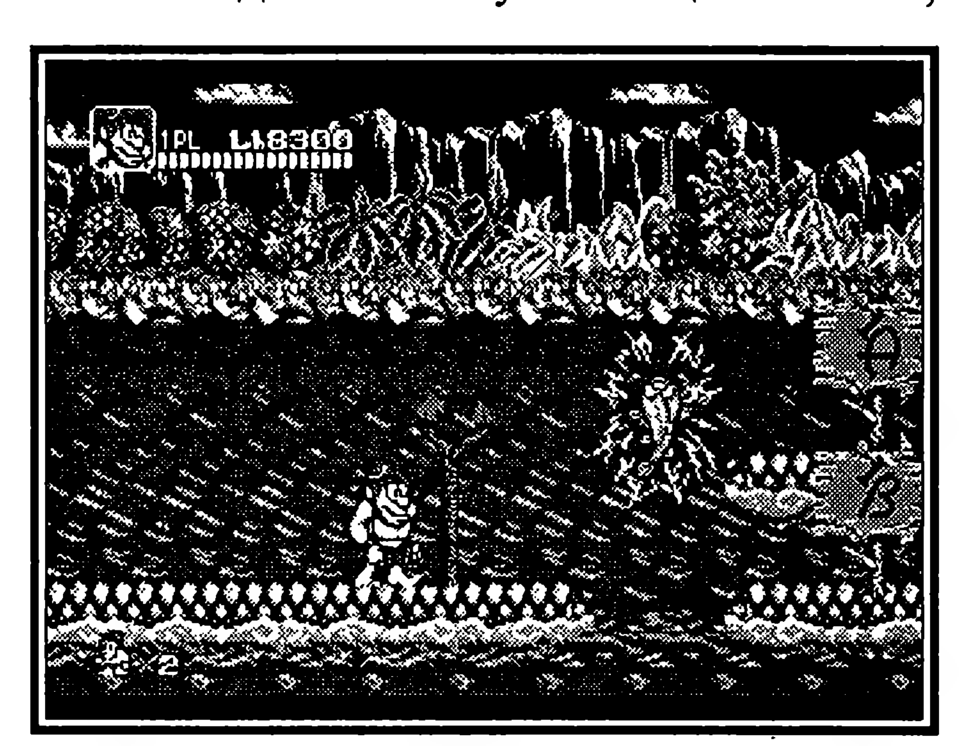
Да уж, чем дальше в лес, как говорится, тем больше дров. То есть в нашем случае — больше врагов и препятствий. Житья спокойного нет от них, как от вторых, так и от первых. Скажу по секрету, что моя задача, по сравнению с вашей, намного более легка. Только подумайте, сколько бы мы, те, кто работает в издательстве и пишет для вас

книги, тратили на прохождение каждого картриджа для Сеги времени, и сколько усилий! Тогда бы для вас в каждом новом номере Энциклопедии было не более пяти-шести новых игр, а ведь есть еще и другие книги, куда тоже надо писать. Для того, чтобы не корпеть над каждым описанием десятки часов, я, как и остальные, пользуюсь, чего уж там греха таить, компьютером, где можно спокойно, при помощи эмулятора Сеги проходить игры. Преимущество такого способа просто огромно: можно записываться где угодно, и потом начинать все там, где закончил; можно сохраняться хоть через каждый шаг, и моментально, если что-то не понравилось, снова начинать с предыдущего. Это позволяет пройти и описать для вас игру за два-три дня (если не сильно напрягаться). К чему я это? А к тому, что впервые сталкиваюсь со столь трудной игрой, как «Джо и Мак», потому что по уровню динамичности и количеству затраченных усилий она намного сложнее других бродилок. Сейчас вот всего лишь четвертый уровень от начала игры, да и уровнем его назвать-то сложно: каждый эпизод занимает, по игровым меркам персонажа, каких-нибудь сто метров, — а мне уже самому приходится записываться на каждом шагу. К тому же, теряется ценность описания: пространство уровня маленькое, вариантов движения, соответственно, тоже мало, и описывать нечего — сидишь себе и играешь. Надежда только на то, что вот этими маленькими статейками как-то вас развлечь можно будет. Значит, скоро придется писать книгу: как я описывал игры и что в них происходило. Ну да хватит уже, приступаю непосредственно к прохождению эпизода.



Он очень сильно отличается от всего до этого нами виденного. Во-первых, мы сейчас будем бродить по бескрайней (а точнее, крайней — всего сто метров!) глади реки, уничтожая всяческую водную нечисть вроде пираний и так далее, а во-вторых, строение самого уровня довольно-таки интересно, но вместе с тем дает основания поволноваться: экран все время движется и наползает сзади на вас, имитируя этим движение реки. Значит, времени на обдумывание каждого шага у вас еще меньше, значит, каждое мое слово будет для вас еще ценнее. Придется эти сто метров расписать на полную страницу.

Начинаем мы в таком месте, где прямо впереди вас располагаются две платформы, движущиеся в обратную направлению вашего движения сторону. На одной из них стоите вы, а вторая находится немного впереди и повыше. Стоя так, уничтожьте летающего вверху птеродактиля, и потом — прыгающих впереди двух пираний, после чего отойдите на пару-тройку шагов вперед и бросайте назад бумеранги — оттуда тоже должна выско-



чить рыба. После этого быстро залезайте на верхнюю платформу (она к этому времени до вас доедет), перепрыгивайте водную струю и спрыгивайте при помощи комбинации кнопок ПРЫЖОК/↓ на нижнюю платформу, где сразу же убейте человека с камнем, а если не получится убить и то и другое, то хотя бы камень — человек убежит сам. После этого, если хотите, разделайтесь с птеродактилем, несущим в когтях яйцо (там находится бумеранг), и повернитесь назад: сзади выскочат две рыбы, поэтому нужно безостановочно кидать туда бумеранги. На человека сверху, несущего камень, не обращайте внимания — он бросит его и убежит, а камень прокатится по платформе над вами. Только не стойте возле провала, чтобы он не упал вам на голову. Убив двух рыб, быстро перепрыгните струи воды и, развернувшись в обратную сторону, тоже убейте двух рыб, после чего станьте снова вперед лицом и убейте двух рыб, особо высоко подпрыгивающих, а также птеродактиля (если захотите). Сделав это, оставайтесь стоять на верхней платформе, и таким образом доедете до встречи с новым боссом.

Босс(4-а): Стая Ихтиозавров

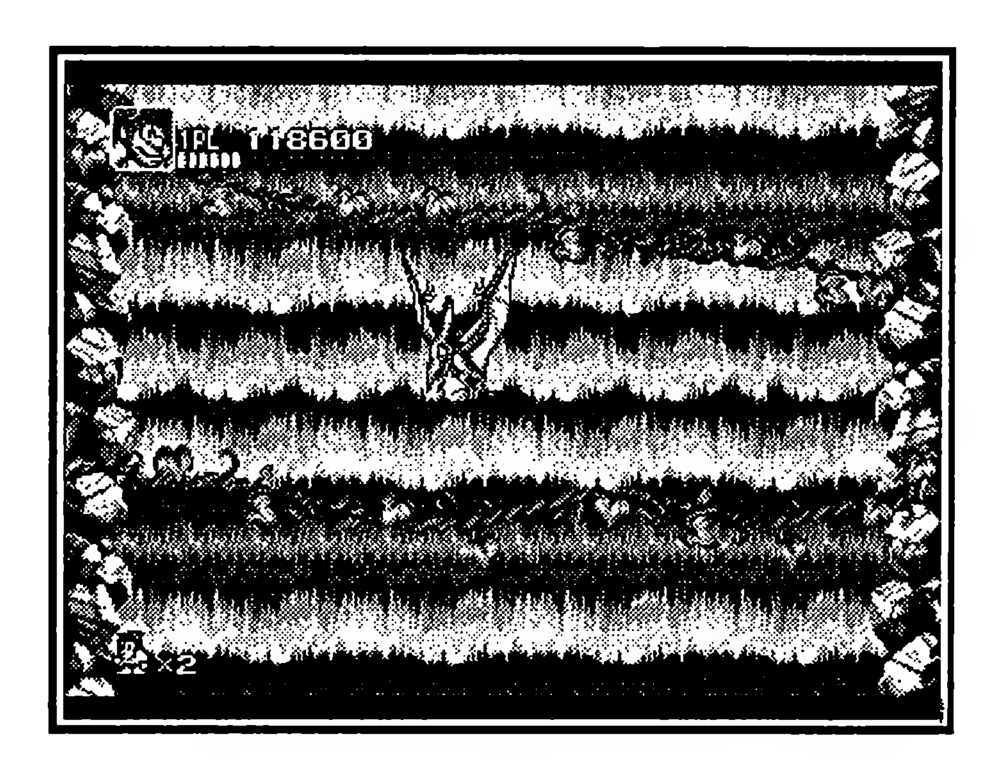
Босс, надо сказать, очень легкий, но вместе с тем и довольно-таки своевольный. Я сам не мог его уничтожить несколько раз подряд, пока не догадался пользоваться интуицией, а не силовыми методами. Вы находитесь на деревянной платформе посреди реки, а под ней плавает стая зубастых ихтиозавров (это такие водные динозавры, предки дельфинов), которые время от времени начинают на вас прыгать. Всего их около десятка, и основное затруднение состоит в том, что плавают они не одним косяком, а двумя группами, и нападают с разных сторон. Нападения осуществляются при помощи выпрыгивания из воды. Вам нужно, для того чтобы было наиболее просто уничтожить их всех, выйти на середину площадки и там сесть, после чего начать бросать бумеранги во все стороны, а именно — туда, откуда плывет ближайшая к вам пачка динозавров. После этого вы освободите очередную девушку племени, за что удосужитесь ее поцелуя.

Сразу после этого пред вами возникнет очередная дилемма: куда идти, ведь пути у нас сразу два, как это было недавно, два уровня назад? Я для вас опишу оба варианта, а сейчас пойдем по пути А.

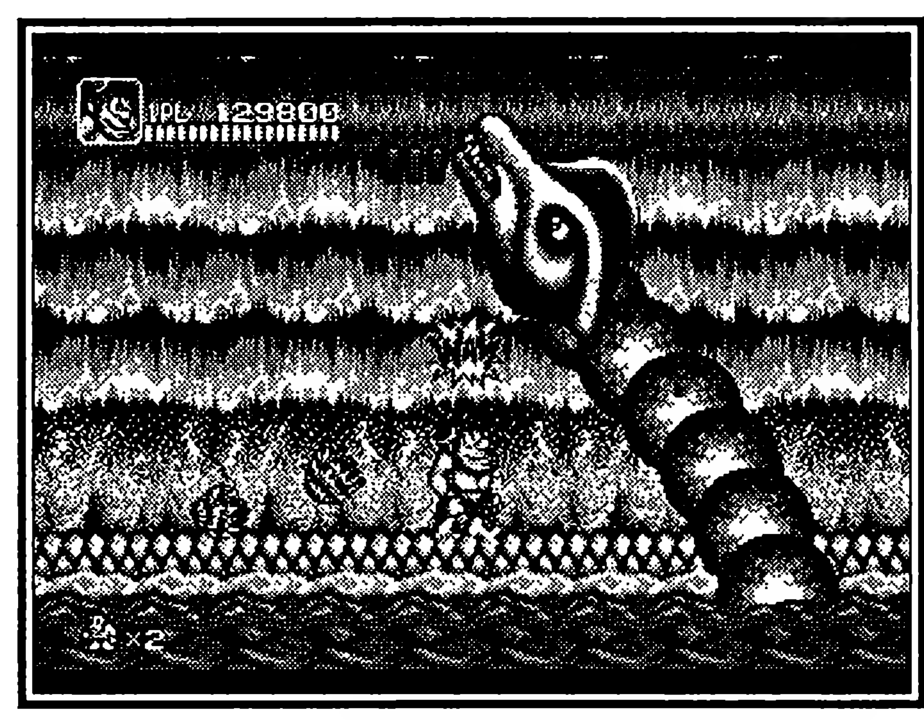
ПУТЬ АА

Эпизод 1(5-аа): Вниз по водопаду

А вот и еще один интересный, совершенно не похожий ни на один из предыдущих, уровень. Джо, повисший в когтях птеродактиля, спускается по водопаду вниз. Точнее, спускается птеродактиль, а Джо просто висит у него в когтях и истребляет его же собратьев ударами бумеранга. Здесь мы снова встретим очередного невиданного доселе нами врага, а именно — летающих обезьян, или как их еще там можно назвать. Появятся здесь и наши старые знакомые — недочеловеки на вертолетах (!), а после очередной стометровки сразимся еще с одним динозавром.



Начнем. Оказавшись в уровне, сразу спуститесь вниз и остановитесь посередине — справа на вас вылетят два птеродактиля, уничтожьте их и отлетите влево на такое расстояние, чтобы между крыльями вашего птеродактиля и стеной мог вместиться еще один птеродактиль, и убивайте всех птичек, которые будут лететь справа и сверху. Скоро на арене покажутся мужички на вертолетах — не трогайте их, если хотите жить. Как только вертолеты исчезнут, на вас валом повалят птеродактили сверху. Разделавшись с последним и завидев птеродактиля справа, немного подвиньтесь в его сторону и, когда он спустится к вам, убейте, после чего начинайте двигаться вправо. В это время сверху справа на вас вылетят три птеродактиля, которые бросят три камня по диагонали влево. Если будете постоянно двигаться вперед, ни один из них вас не заденет. Находясь в правом нижнем углу, начинайте бросать бумеранги вверх — вы должны убить трех крылатых гекконов, после чего сразу начинайте подыматься вверх — в это время снизу появится еще один, и вы в это время свалитесь ему на голову, таким образом его убив. Теперь мы пришли на поединок боссом.



Босс(5-аа): Плезиозавр

Не чета предыдущему, этот босс очень силен и труден как в связи с тем, что обладает огромной жизнью, так и в связи с очень сложной тактикой его уничтожения. У плезиозавра действительно очень длинная шкала энергии, точнее, она не длиннее, чем у других боссов, просто количество попаданий по нему для того, чтобы отнять одно деление шкалы, требуется в два раза больше, чем обычно. Вам же придется во сто крат труднее, поэтому постараюсь дать вам как можно более точный способ его уничтожения.

Босс представляет из себя голову плезиозавра на длинной шее, которая высовывается из-под воды. Но мало того, что она высовывается, она еще и плюет в вас снопами воды, а также время от времени рыбами, и иногда ездит взад-вперед. Для того, чтобы убить эту тварь, предлагаю следующую тактику.



Как только вы опускаетесь на землю, а опускаетесь вы, в том случае, если двигались так, как я вам говорил, в правом углу экрана, сразу же идите в левый, но не доходите двух-трех шагов: в это время справа вынырнет голова динозавра и поднимется вверх. Как только она начнет выныривать, так как она больше пока вниз не опустится, вам необходимо подойти под ее челюсть, для чего вы прямо на ходу делаете резкий разворот направо и становитесь под подбородком у врага. Теперь, пока плезиозавр будет выпускать вперед три снопа воды (по два сгустка в каждом), стойте здесь и бейте его голову при помощи бумеранга. Выпустив три цепочки воды,

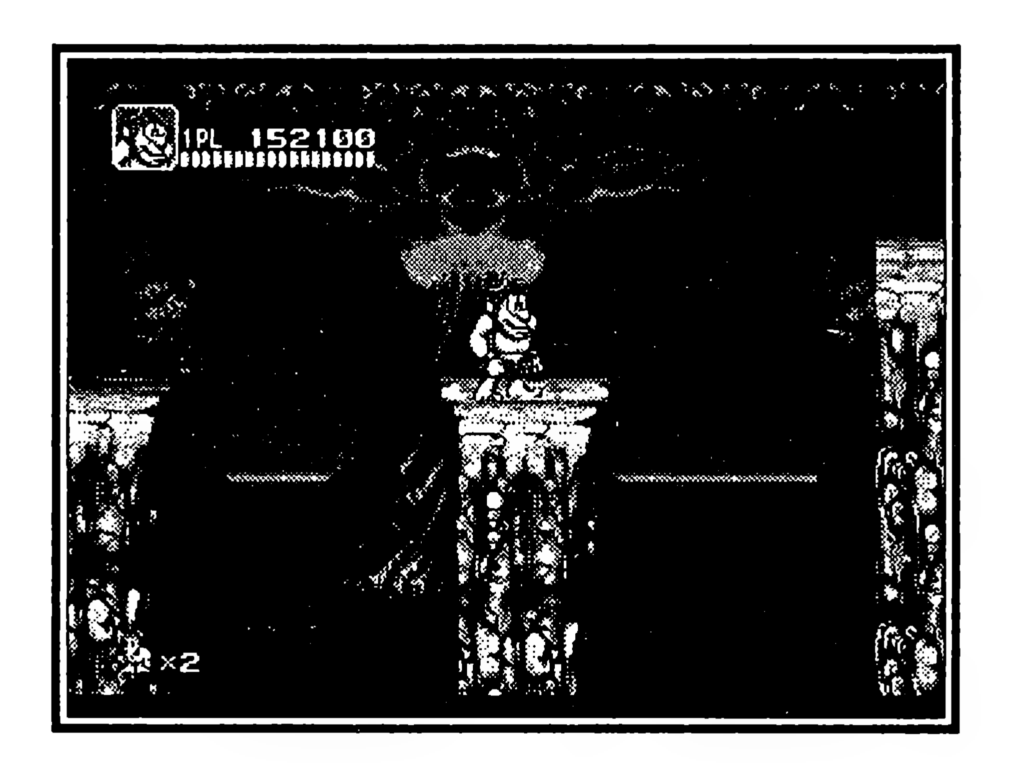


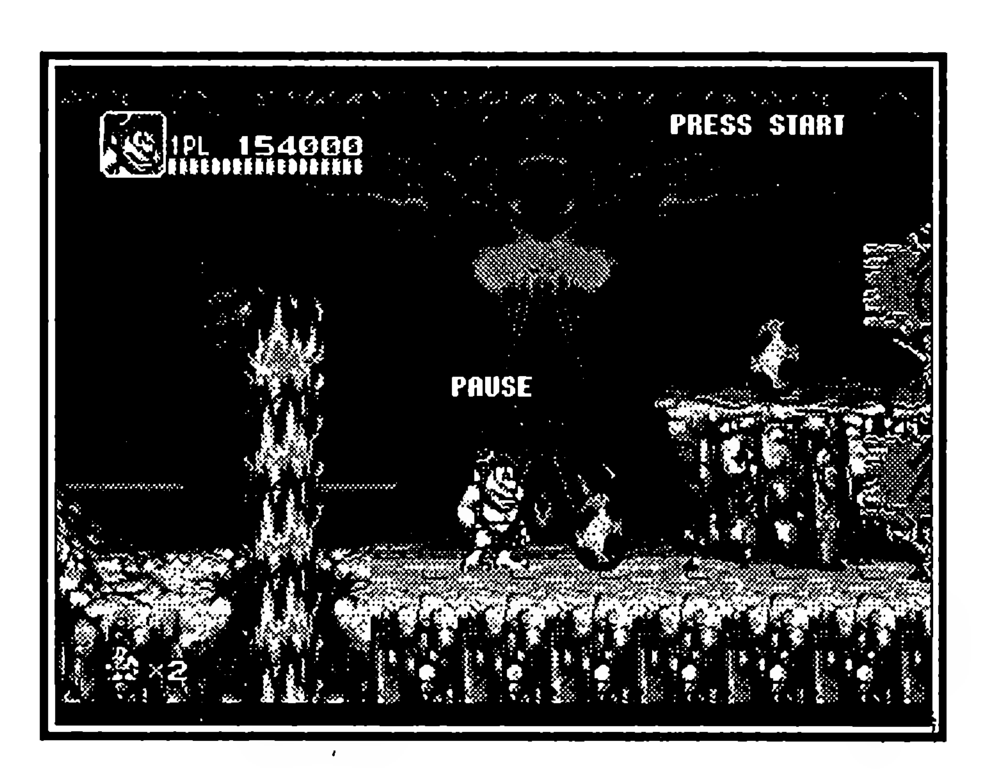
голова динозавра выпрямится на его шее и начнет погружаться в воду. Пока она погружается, вы еще пару раз успеете ударить ее, а затем, кода она еще не полностью погрузилась, перепрыгните ее вправо (так как сама она сейчас начнет движение влево) и быстро следуйте за ней в левую сторону. Как только она скроется за экраном, постарайтесь как можно быстрее достигнуть угла, можно прыжком, и повернитесь вправо — голова покажется там и выбросит несколько рыб в противоположную от вас сторону. В это время вы можете также пару раз ее ударить и, как только она начнет двигаться вниз, быстро шуруйте вперед и как можно быстрее доберитесь до противоположного конца экрана точно так же, как и сначала. Теперь все повторяется, но с противоположной стороны. Легко? Это только кажется!

Эпизод 2 (6-aaa): Вход в пещеру

Этот уровень ну совсем маленький, даже по сравнению с предыдущими, да и босса здесь нет. Поэтому я и обозвал его всего лишь входом, потом у нас будет настоящая пещера, а это так, пещерка.

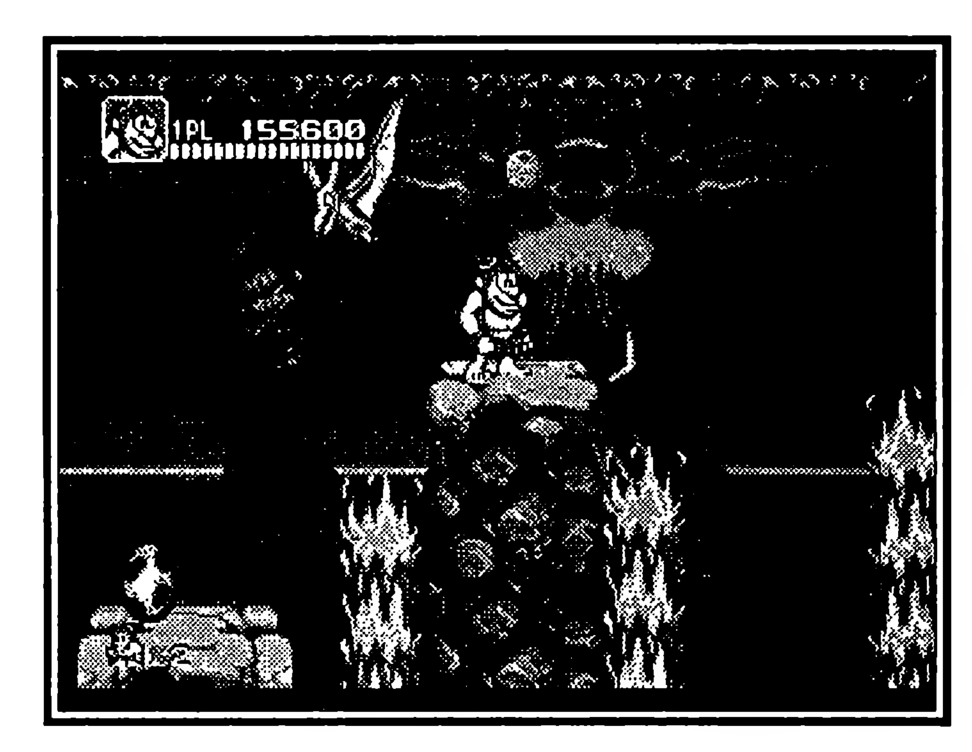
Начинаем игру мы, стоя на каменном холодном полу пещеры, хотя на самом-то деле не очень она и на пещеру похожа: вдали какой-то вулкан виднеется. Сразу же на вас начинает катиться камень. Разбейте его и пройдите пару шагов вперед — вылетят два камня, причем с разных сторон, а потом справа выкатятся два человечка. Как только вы уничтожите их, сразу же на вас выкатятся два громадных камня, с которыми не так просто иметь дело. Чтобы они вас не задавили, подпрыгните вверх, когда они будут рядом с вами, и приземлитесь на один из них. Таким образом вы его разобьете и не причините себе никакого вреда. Теперь идем вперед, а по пути разбиваем камни, которые катятся сзади (всего два маленьких). Дойдя таким образом до провала с двигающимися столбами, прыгните на первый столб, когда он поднимается вверх, и подпрыгните еще раз, когда с двух сторон на вас выкатятся два маленьких камня. После этого переходите на второй провал и, перепрыгнув еще один катящийся камень, доберитесь до противоположного берега. Перед вами спуск вниз. Ступайте туда, но, как только заметите сзади себя большой камень, подпрыгните вверх и упадите на него, чтобы разбить. Перепрыгнув огненный столб, снова подпрыгните, так как за вами катится еще один большой камень. Теперь разбейте два яйца на нижней платформе и динозавров внутри них, а верхнее не трогайте — там оружие, — камни. Идем, как всегда, по пути А.





Эпизод 1(7-3а): Пещера

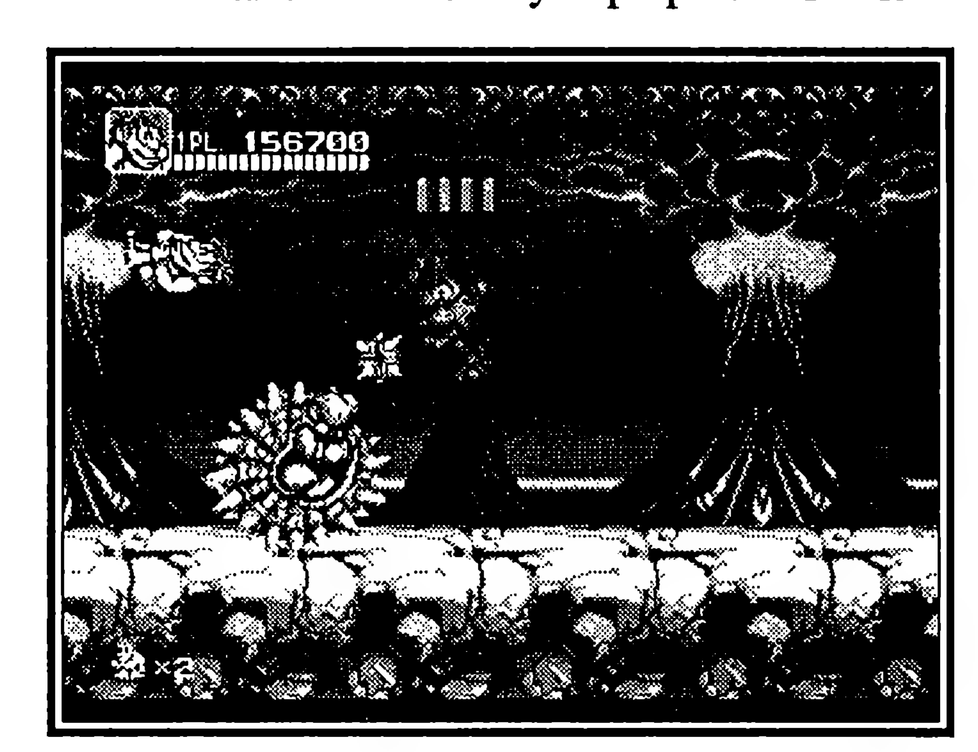
Начав игру в эпизоде, идите вперед. Человека, который идет на вас по противоположному берегу, не бойтесь — он сам благополучно свалится в пропасть. Дойдя до нее, убейте бумерангом человека на противоположной стороне (уже другого) и запрыгните на уступ. Попав на него, ни в коем случае не оглядывайтесь назад: справа на вас летит птеродактиль, но в это время слева, чтобы отвлечь вас, метнется в пропасть человек. Я первый раз сам попался на его удочку и пропустил удар «птички», потому как рассчитано все верно: птица движется медленно, а человек — бежит, и очень быстро, поэтому вы быстро реагируете на него и не думаете, есть ли перед ним преграда, сможет ли он ее преодолеть, и что сейчас главнее, птица или все-таки человек. Убив птеродактиля, спрыгните на платформу внизу, на лету убив другого птеродактиля, с яйцом. Теперь внимательно наблюдайте за циклом движения столба пламени и двигающихся платформ. Дождитесь, пока опустившаяся платформа начнет подниматься и станет видна, а огонь уже почти опустится, и прыгайте вперед. На лету бросайте бумеранги вперед, чтобы убить птеродактиля. Если вы сделали все так, как сказано, камень, который в это время катится сзади, в вас не попадет. Как только приземлились, снова бросайте бумеранг, чтобы разбить камень, который бросит в вас птеродактиль. После этого, убив самого птеродактиля, перепрыгните на следующую платформу, и с нее — на противоположный берег. Еще немного вперед, и вы — у босса.



Босс (7-3а): Трицератопс

Босс, надо признаться, сложноватый. Но не досягаемый. Трицератопс, а это именно он, атакует именно своими колючками, ну еще тем, что катается постоянно, а также выбрасывает иногда колючки в вас. Для того, чтобы пройти его, следуйте следующим советам. Во-первых, советую вам научиться использовать суперприемы с использованием имеющегося оружия — так врага наиболее легко победить. Начнем.

Придя на экран босса, станьте немного левее центра и, как только босс выкатится на вас, раскрутите бумеранг и бросьте в него, после чего он покатится на вас, а вам необходимо будет его перепрыгнуть, развернуться влево и, раскрутив еще один бумеранг, бросить его в супостата. После этого босс уползет в левый угол, а вы, отсчитав три секунды, раскручиваете и бросаете в ту сторону третий большой бумеранг. Босс в это время выскочит из угла и как раз напорется на ваше оружие, но не прекра-

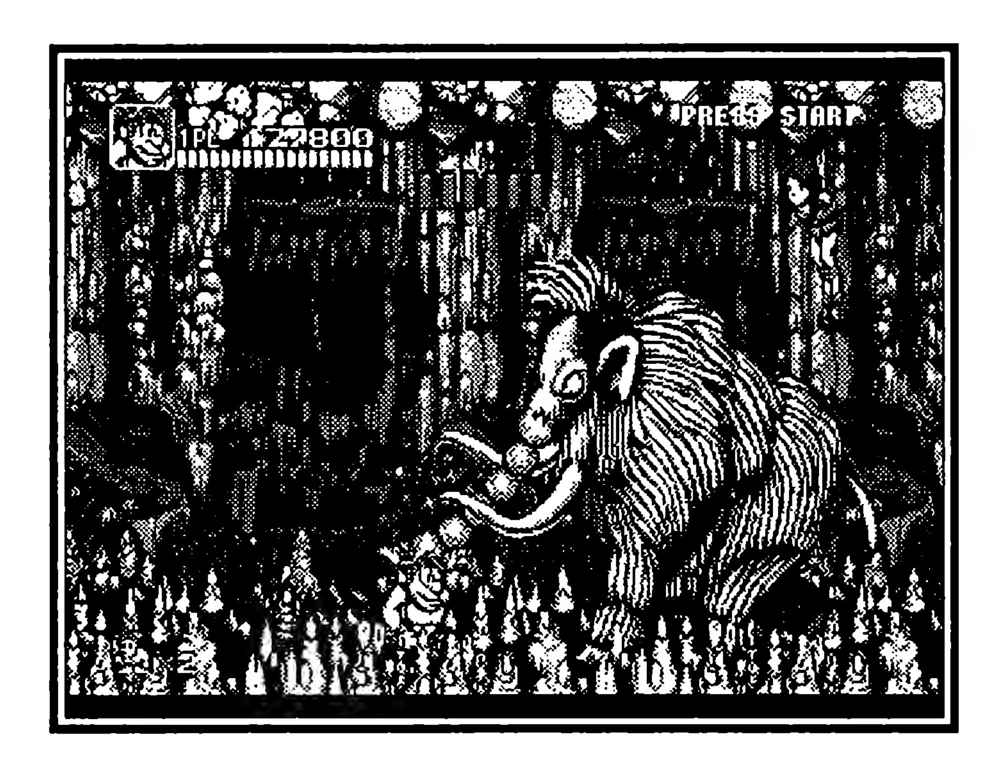




тит свои скачки, а будет двигаться на вас. Вам нужно его перепрыгнуть как можно безболезненнее, то есть вообще без потерь, и отойти в самый левый угол. Босс прикатится сюда и начнет, остановившись рядом, бросать колючки в правый, противоположный вам угол. Вы в это время бросите в него бумеранг и, когда он очухается и свернется в клубок, чтобы катиться влево, перепрыгните его и отойдете в правый угол, откуда метнете бумеранг и, дождавшись, пока он подскачет к вам, перепрыгните снова и отойдете опять в левый угол. И так, пока босс не умрет. После его смерти вы никого не спасете, но получите бонус — полет в шахту пещеры для сбора плодово-овощных призов.

Босс(8-3а): Мамонт

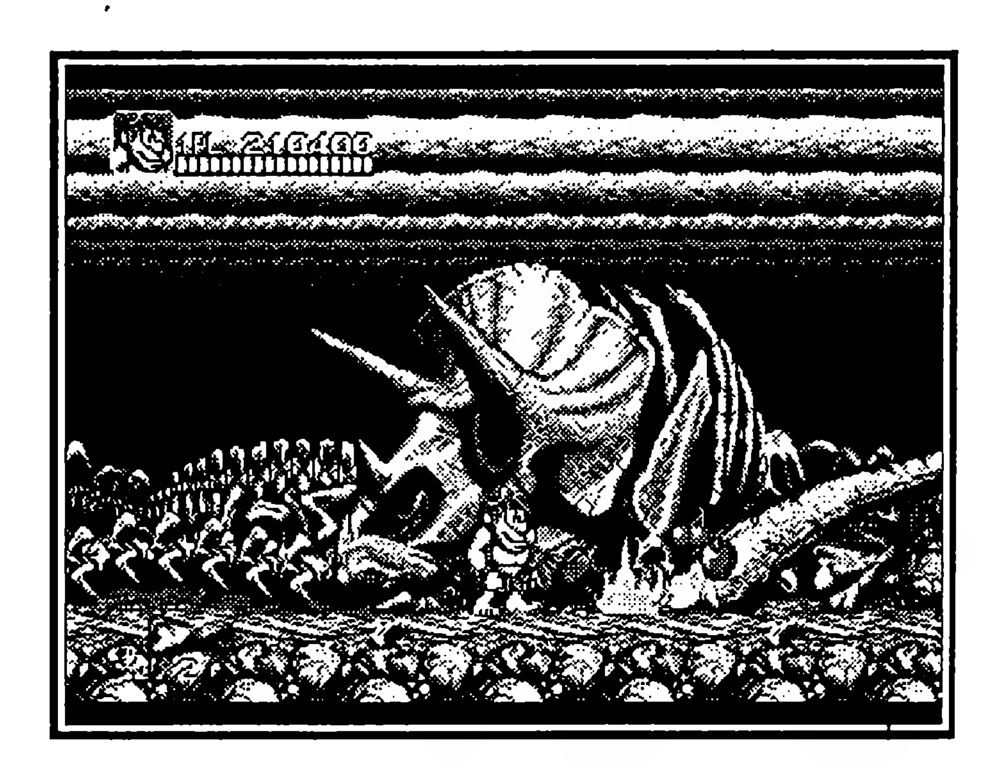
Самое обидное, что, сколько я не старался убить этого босса, я так и не смог найти хоть сколько-то хорошего способа это сделать и, в конце концов, прошел его с горем пополам, потеряв два удара. Но, так или иначе, я постараюсь разъяснить вам, как мамонт действует, и как его нужно бить.



Во время поединка мамонт находится в правой части экрана, а вы в левой, и никакого шанса поменяться местами нет, да это и не нужно. Когда мамонт подпрыгивает, сверху на вас падают камни. Вот как раз алгоритма, то есть частоты падения в одно место этих камней, я и не смог найти. Притом, что я играю с эмулятора, вроде бы каждый раз, как я загружаю игру, тем более с одного и того же места, продолжение должно быть одинаковое, но нет. Практически каждый раз камни падают туда, куда, где вы их не ждали, и способ увернуться от них один — вовремя уловить момент и отойти. Можно также попробовать разбивать камни на лету, но не советую этого делать — иногда они все равно вас бьют. Вертясь на небольшом пятачке, вы должны пообломать мамонту клыки и оторвать хобот в полном смысле этого слова. Удачи вам.

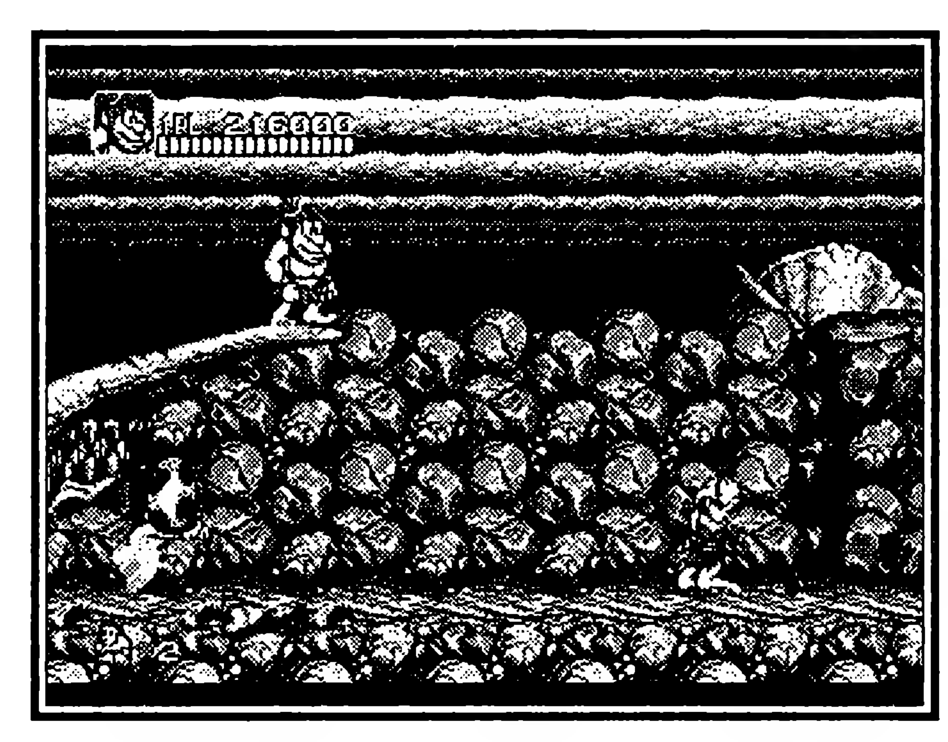
Эпизод 2(8-3а): Кладбище динозавров

Как вы уже догадались по названию эпизода, мы на сей раз попадаем на самое что ни на есть кладбище динозавров. Кругом, как обычно (вспомните хотя бы Чак Рок), горы костей и всякие чудики в предсмертном состоянии. К тому же, видимо, сказываются последствия недавнего оледенения: первое существо, которое мы встречаем на своем пути — греющийся у костра недочеловек. Ну и далее всякие гекконы, карликовые динозавры (сказывается радиация) и тому подобная чушь. Уровень, как и положено, маленький, всего каких-нибудь сто метров, и не такой уж трудный. В общем, следите за описанием.





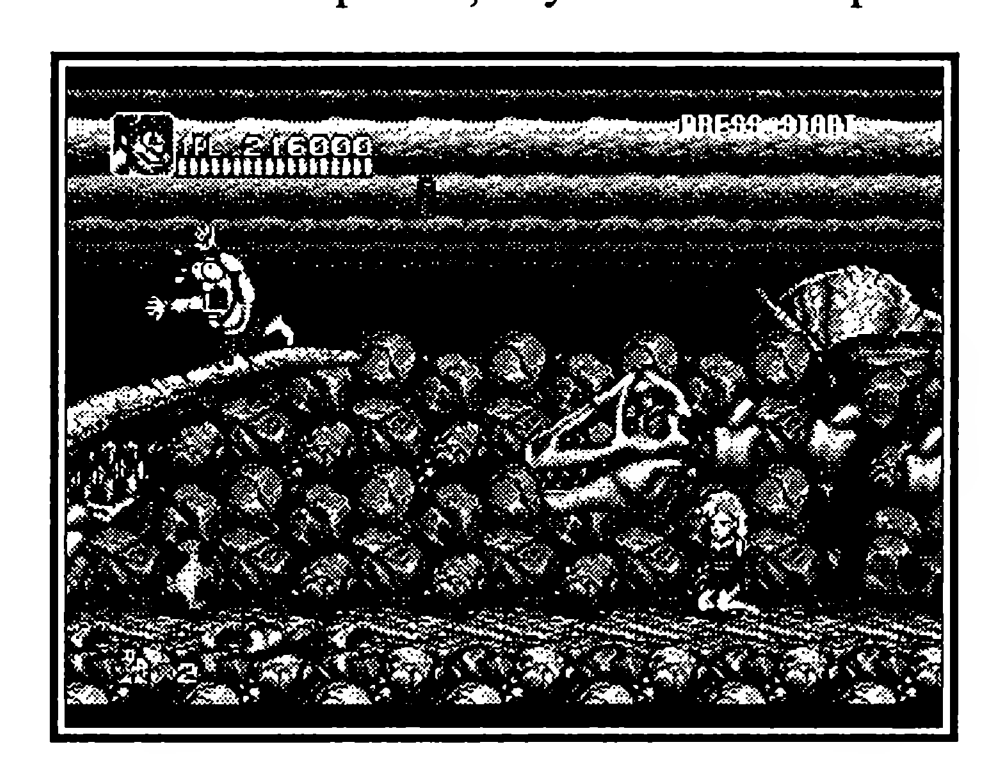
Начав игру, пройдите немного вперед и убейте двух людей возле костерка, сразу после этого справа на вас выскочат два маленьких динозаврика, быстро убейте из и, перепрыгнув костер, заберитесь на торчащую вверх кость. Снизу в это время набегут люди и еще один динозаврик, но вы, если будете расторопными, должны будете отразить нападение лишь того пещерного человека, который выскочит слева. В любом случае, даже если вы до него не доберетесь, он доберется до вас при помощи своей дубины. После этого пройдите еще немного вперед, пока снизу не вылезет человек с яйцом над головой. В этом месте на вас справа вылетит геккон, которого нужно будет сразу же уничтожить, иначе он успеет выпустить сноп стрел. После этого перепрыгните на следующую кость, но на самый ее край, то есть недалеко вперед, чтобы не вызвать сразу двух гекконов. В том случае, если вы прыгнете на ее край слева, но так, чтобы вас не достал мужичек внизу, тогда можно будет уничтожить первого геккона, который вылетит на уровне вас, и потом, пройдя немного вперед и дождавшись появления второго, немного выше, подпрыгнуть при этом и лишь потом убить его. Пройдя немного вперед, вы подвергнетесь точно такому же нападению, но с левой стороны. Для того, чтобы не попасть под обстрел, просто подпрыгните как можно выше. На следующей кости просто идите вперед и возьмите новое оружие — каменные жернова, они нам сейчас пригодятся больше, чем бумеранги.



Босс (9-3а): Скелет динозавра, который уснул навеки

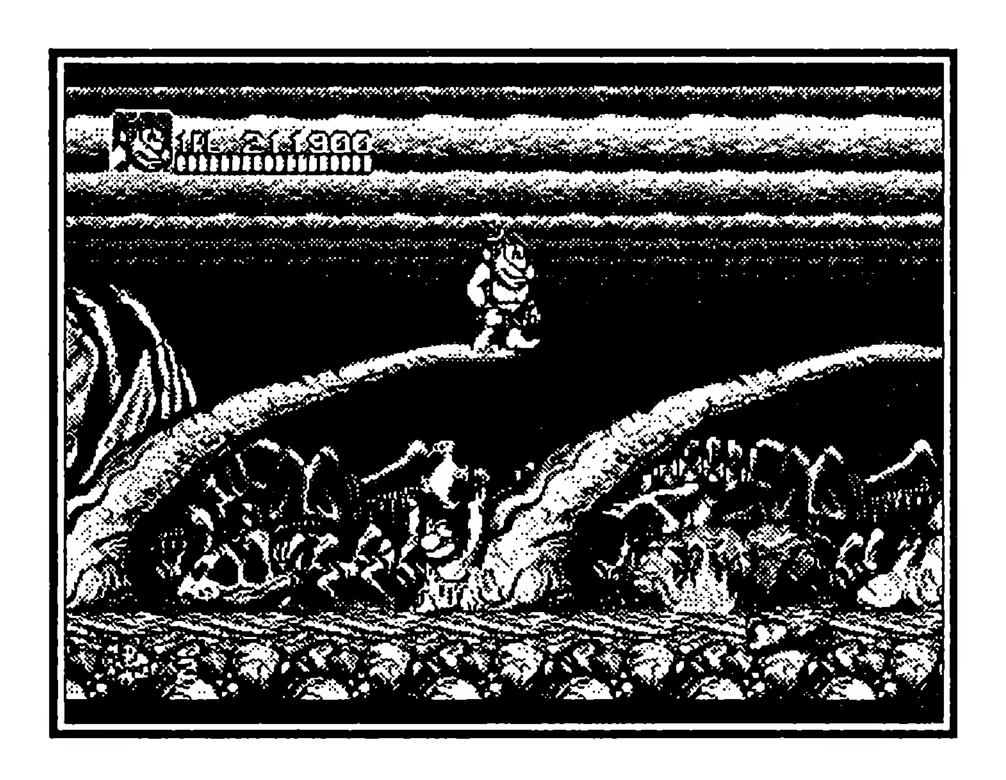
Несложный босс, если знать, как его уничтожать, и уметь пользоваться супероружием. Дело все в том, что цикл наиболее опасных движений скелета, которые как раз и могут причинить вам вред, составляет одно через одно, а супероружие отнимает за два удара одну единицу шкалы, вследствие чего скелет распадается. Таким образом, научившись вовремя ловить момент опасных действий врага, вы сможете просто не подпускать его к себе.

Итак, вы взяли на последней торчащей высоко кости новое оружие — жернова. Здесь же и оставайтесь и никуда не сходите. Из правого угла экрана на вас начнет вылезать скелет вышеупомянутого динозавра и постепенно опустится ниже уровня кости, на которой вы стоите. Вам в этот момент нужно раскрутить как следует жернов и бросить его во врага, после чего сразу же раскрутить второй и бросить его, как только голова скелета начнет двигаться параллельно вашей платформе. Сделает она это быстро, поэтому советую не пренебрегать реакцией. Когда скелет рассыплется, ждите его новой реинкарнации и действуйте потом точно так же — труда особого не составит. После этого снова идем по пути А.



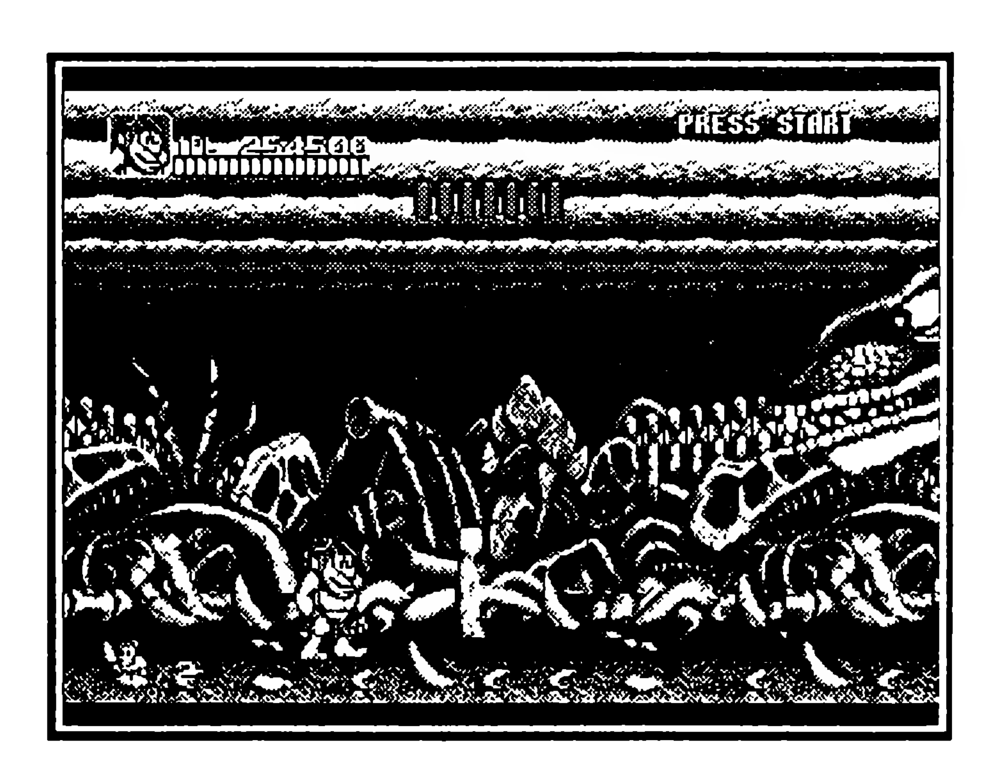


Эпизод 1(9-4а): Снова кладбище динозавров



Уровень этот очень простой, хотя можно подойти к нему и с другой стороны. Обычная стометровка, но как бы разделенная на две половины — нижнюю и верхнюю. Нижний ярус представляет из себя путешествие по земной поверхности под сводами гигантского скелета, а второй, соответственно, по костям животного. Советую вам выбрать нижний — полезнее для здоровья будет. Сверху на вас будут нападать надоедливые недочеловеки на вертолетах, снизу же они без всякого вооружения, только что побольше их, да еще динозаврики маленькие под ногами мельтешат. Чтобы без проблем пройти этот уровень, советую сделать следующее: идя вперед, просто постоянно катите перед собой жернов — так вы избавитесь от всех динозавров. Иногда они нападают сзади, поэтому вам придется еще изредка и оглядываться. В завершении скелета вы подойдете к костру — на данный момент он представляет единственную опасность в этом уровне, и на нем можно здорово попалиться. Постарайтесь как можно аккуратнее перепрыгнуть его, и окажетесь на новой боевой арене.

Босс(10-4а): Панцирный динозавр

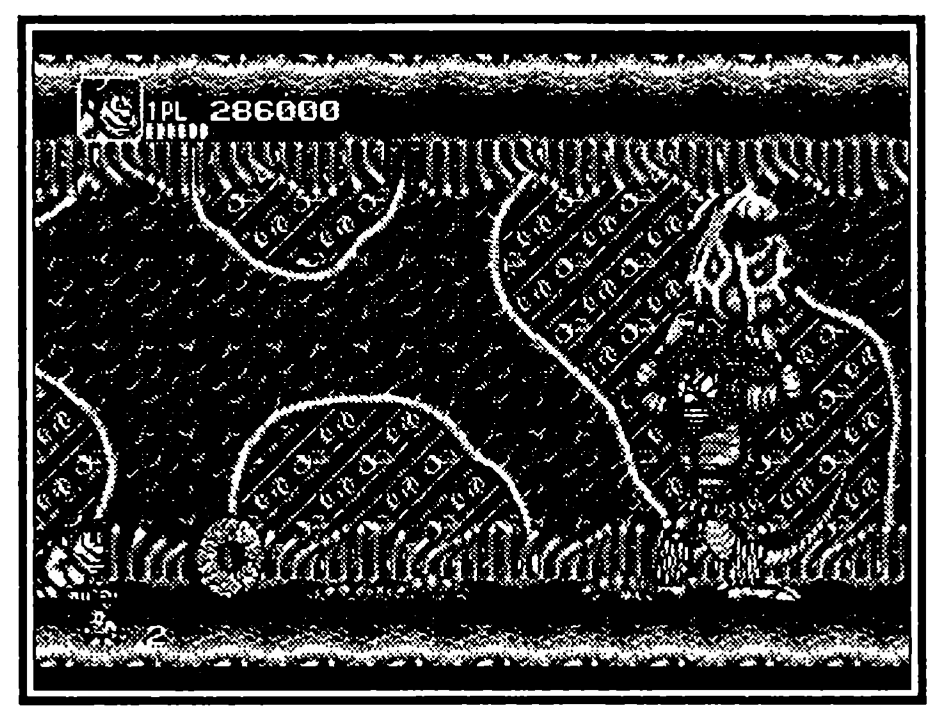


Странное дело, но этот босс как никогда легок. Вам для его уничтожения даже не придется вытворять каких-то замысловатых трюков: нужно просто стоять в одном углу экрана и закидывать самого босса и его выводок жерновами. Вы стоите в левом углу экрана — сюда босс не достанет своей мордой. Из его пасти поочередно вываливаются два маленьких динозаврика. Когда вываливается первый, морда босса находится вверху в правой части экрана, и до нее не достать. Приближается она к вам только в тот момент, когда из нее выскакивает второй динозавр, но только тогда, когда он уже почти допрыгал до вас. Чтобы уничтожить босса, нужно делать следующее. Стоя в этой части экрана, дождитесь, пока на землю свалится первый динозаврик, и бросьте в него жернов, сразу после чего раскручивайте большой жернов и, как только морда босса приблизится к вам вместе со вторым динозавром, бросайте его. После этого, если вы попали, останется всего лишь убить маленького динозавра. И так, пока не убьете вражину.

Босс(11-4а): Червь

Не удивляйтесь, откуда здесь червь. Скажите, вроде были пока только динозавры, и вдруг — червь. Ну и что? Червь-то динозавровский, полноценный паразит, забравшийся внутрь самого большого динозавра, которого мы только что уделали.





Для того, чтобы убить последнего игрового босса, вам понадобится максимум умения и энергии или, может, быть, чуточку везения. Мне, например, именно оно и понадобилось, так как я не учел возможности появления последнего босса и приперся к нему всего лишь с третью энергии. То есть мне достаточно было одного удара, чтобы отправиться на тот свет кормить динозавров. Поэтому и поединок мой с боссом был очень сложен, и вам советую идти к нему только с максимальной шкалой энергии и жерновами.

Босс действительно представляет из себя кишечного паразита, как это ни странно, но похож больше на переросшего свою эпоху пещерного человека, который не нашел ничего лучшего, чем поселиться внутри динозавра. Бьется он против вас с помощью своего хвоста и личинок, которых выбрасывает на пол, а они на вас уже самостоятельно ползут. Чтобы уничтожить его, используйте такую технику (для нее необходимо только везение, ничем больше здесь не возьмешь):

— начав поединок, сядьте, максимально вжавшись в левый угол, и оттуда бросьте большой жернов;

— если босс не ушел из того угла, перебив личинок, бросьте еще один, хотя, скорее всего, уже не успеете;

— как только босс запрыгивает за экран слева, то есть там, где находитесь вы, сразу разворачивайтесь в противоположную сторону и бейте жерновами за экран для того, чтобы не дать боссу задеть вас хвостом: сейчас он станет прямо возле вас, и его хвост будет у вас над головой; в том, что он не попадет по вам, и заключается первая половина вашего везения;

— вторая половина везения состоит в том, чтобы уничтожить всех личинок, которых он до этого выбросил, перед тем, как они до вас доползут;

— как только появилась свободная секунда-две, раскручивайте и бросайте жернов; по возможности делайте это дважды: когда босс стоит над вами, и когда он отпрыгнул вправо.

После окончания поединка вас ждет забавное представление. Я бы не стал рассказывать о нем, если бы знал, что у вас есть такая же чудная возможность посмотреть все, что ждет Джо в финале, но вы, к сожалению и по всей видимости, не захотите тратить еще несколько лишних часов, чтобы дойти до этого места. Всего существует три концовки этого варианта игры. Как только вы убили червя, экран отъезжает вправо, и вы видите три хода, расположенных друг над другом и ведущих на поверхность. Таким образом, выйдя на поверхность одним из этих ходов, вы увидите одну из трех заставок.

Выйдя верхним путем, вы получите Джо, который убегает ото всех девиц, которых он спас, сразу. Дурень, стоять надо на одном месте и наслаждаться оказанным вниманием. Зря, что ли, столько сил потратил?

На втором пути все более прозаичней: законный муженек убегает от законной женушки, тут его можно понять (если читали вводную, поймете, почему он это делает, в том случае, если вы выбрали другой путь).



Ну и на третьем, нижнем пути... Эх... Здесь Джо вынужден давать деру от одного из тех недочеловеков, которых недавно еще в таком количестве бил. Причем этот недочеловек проявляет явные признаки неравнодушия к персоне Джо. Раз уж такое дело, нужно было вообще никого не спасать. Хотя мне понравилось. А вам?

Примечание: следующий раздел посвящен тем, кому нравится докапываться до всех самых тайных закоулков игр, и привык выучивать всю игру наизусть, чтобы потом уже не было ему равных в ней.

ПЕРВЫЙ ПОВОРОТ СУДЬБЫ

Мы вернемся туда, где мы первый раз свернули на путь А, и попробуем пойти другой дорогой. Посмотрим, к чему это нас приведет.

Эпизод 1(3-в): Выше гор могут быть только горцы

Потому что они гордый народ. А мы, не менее гордые, и выведем этих горцев с их гор. Нужно сказать, что уровень этот очень сложный, и рассчитан скорее на скорость и реакцию, чем на силу и упрямство. Вам предстоит забраться по уступам горы на ее вершину, но все дело заключается в том, что основное препятствие здесь — камни, которые никогда не кончаются. Придется немного, а точнее, много попотеть.

Чтобы пройти этот уровень, вам понадобится недюжинная прыть и соблюдение всех нижеприведенных рекомендаций. Итак, начнем.

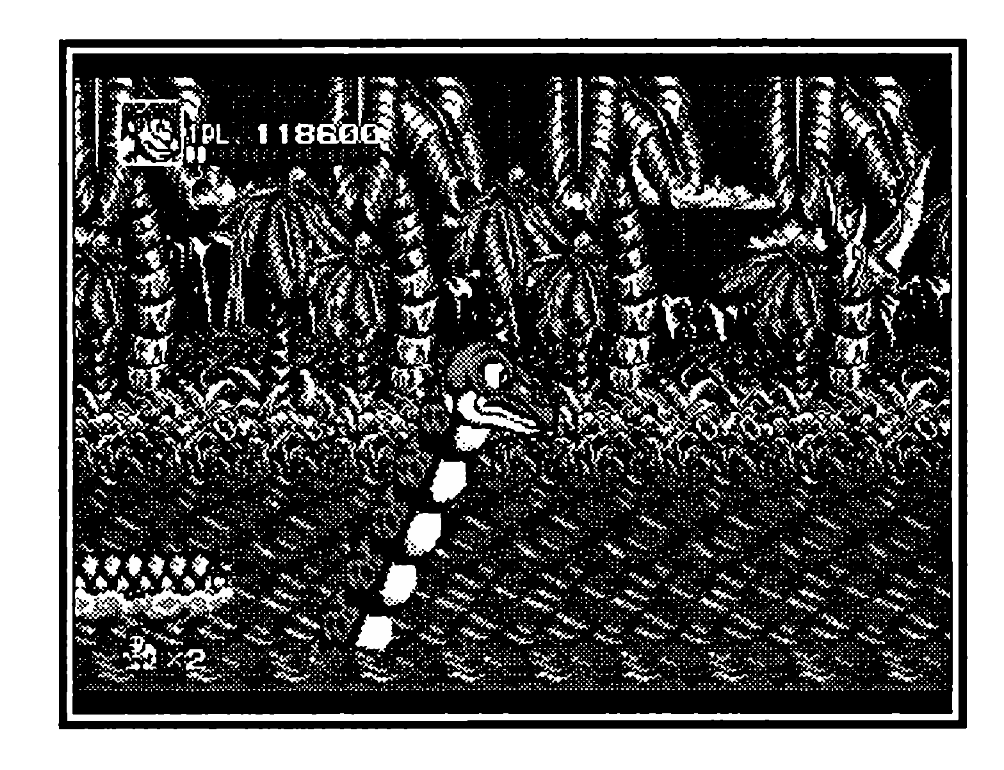
Оказываетесь вы у подножия горы. Вверх ведет серпантин, здесь выглядящий как симметрично расположенные скаты, в конце концов прерывающиеся. Как только вы начнете двигаться вверх, экран также начнет передвигаться, и сверху на вас посыпятся камни, камни и еще раз камни. Чтобы не попасть под обвал, сделайте следующее. Появившись внизу, сразу прыгайте на одну дорожку вверх, и с нее, при приближении камня, еще раз вверх (вы должны быть все это время посередине экрана), и там точно также. На этой дороге сразу же идите влево и, как только к вам приблизится камень, прыгайте прямо вверх. Вы окажетесь на платформе, где полным-полно всякого народа. Сразу начинайте крутить бумеранги и, как только станет виден верхний край следующей, маленькой платформы, запрыгните на нее, но только так, чтобы не подобрать каменное оружие. С нее, когда появится камень, катящийся слева и сверху, подпрыгните, пропуская его, и следующим прыжком достигните более высокой платформы, где также начинайте уничтожать всех и вся бумерангами. Когда вы увидите, что перед вами происходит, аккуратно перепрыгните еще одно каменное оружие и отбейте атаку еще двух камней и двух птеродактилей. Когда влево можно будет подняться по горе, убейте человека и начинайте медленно двигаться. Запрыгнув на маленькую платформу, с которой будет видна вершина горы с привязанной здесь девицей и несколькими нахальными недолюдями, убейте птеродактиля с яйцом, и потом человека вверху с камнем при помощи верхнего бумеранга. После этого



поднимитесь вверх и убейте еще двух людей. Завершив это, вы будете бороться с птеродактилем, принцип уничтожения которого уже был описан выше.

Уничтожив птеродактиля, вы попадете на уровень Река, который уже описан, я же перейду к описанию следующего пути номер два, на новой развилке.

Эпизод 1(5-вв): Погонщик динозавров



Уровень обладает высокой сложностью, но вот проблема, с которой я столкнулся, описывая его: как нечего описывать в игре-симуляторе машины, так и здесь мне нечего было описывать по той причине, что эпизод представляет из себя поездку на динозавре через реку, во время которой все, что вы можете делать, — это использовать оружие (только броски вперед или вверх) и регулировать местоположение динозавра, а точнее, его головы на экране. Но все же постараюсь кое-что вам дать. Для начала запомните, что вам просто необходимо постоянно держать палец на кнопке оружия — это поможет отбиться от непрошеных гостей. Во-вторых, используйте по возможности следующую тактику.

Начав поездку, сначала отбейтесь от птеродактилей, наседающих на вас сверху, и как только завидите первого человека на вертолете, сразу понижайтесь вниз (либо используйте суперприемы) и плывите около воды, но при первой же возможности подымитесь вверх, чтобы не попасть на корм рыбам. Когда участок с вертолетами будет преодолен, на вас сзади насядут птеродактили, спереди же в это время должны появится гекконы, и единственное, что вы сможете сделать в этой ситуации, так это переместиться в крайнее правое положение и там безостановочно уничтожать врагов (примерно посередине экрана). После такого путешествия вас ждет встреча с плезиозавром.

Эпизод 1(7-3в): Пещеры (курс B)

Уровень очень простой, всего ничего — пройти несколько платформ, чтобы добраться до трицератопса. Но здесь уже, в отличие от аналогичного уровня пути A, встречаются карликовые динозавры, очень надоедливые и мерзкие, хотя и не в таком количестве, как на кладбище динозавров. Итак, начнем прохождение эпизода.

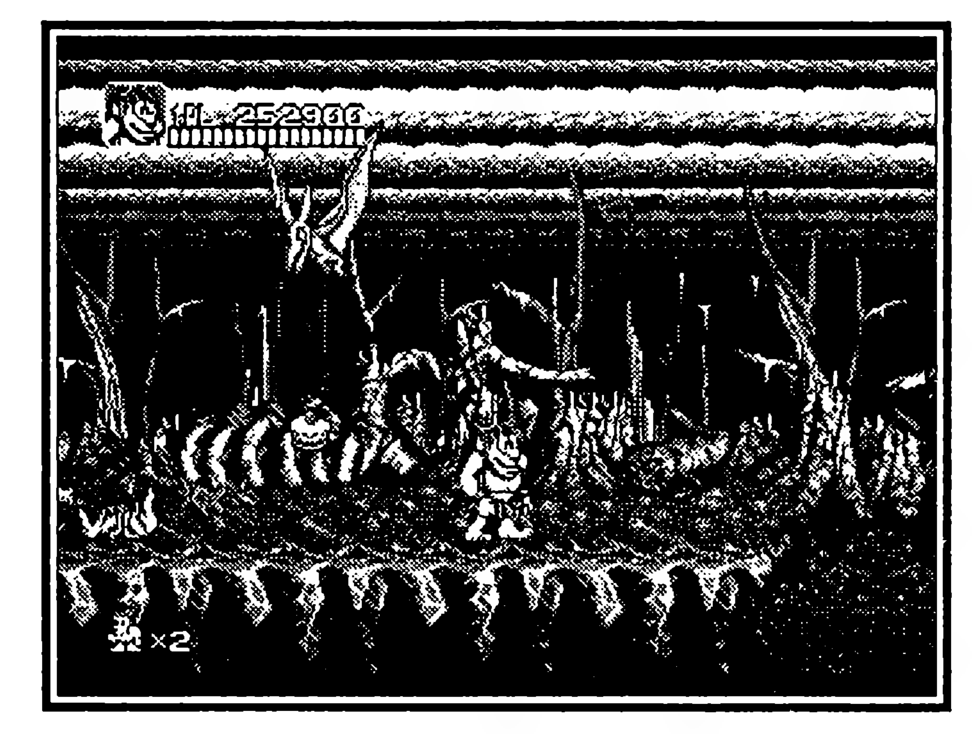
Оказавшись на первой платформе, пройдите немного вперед и спровоцируйте человека внизу на то, чтобы он подпрыгнул и попробовал ударить вас дубиной. Когда он это сделает, убейте его и человека на противоположной стороне, после чего убейте птеродактиля и заберите у него яйцо с бумерангам. Убив человека на следующей платформе, не разбивайте приз у него — там бомбы. Перепрыгнув дальше, остановите бегущего сзади динозаврика, а также точно такого же спереди, и снимите сверху птеродактиля (у него в яйце также бумеранги). Попав на последнюю платформу, не подпрыгивайте, чтобы спастись от большого камня, — попадете в лапы птеродактиля. Просто не обращайте на него внимания — камень свалится в дыру. Убив последнего птеродактиля, но не разбивая яйца, спуститесь вниз — вас ждет поединок с боссом.





Эпизод 1(9-4в): Лес после урагана

Трудный уровень, но между тем довольно-таки интересный, так как ничего похожего ранее мы еще не встречали. Хотя он и из серии «Кладбище Динозавров», но представляет из себя, как вы уже поняли по названию, разрушенный лес. В нем полно огненных ям, шальных динозавров и доведенных до отчаяния пещерных людей. Но особую опасность представляют все же другие враги — гекконы. Да, здесь их очень много, поэтому и прохождение будет трудным.



Начав уровень, сразу же убейте бегущего на вас динозаврика и подойдите к яме. На противоположной стороне убейте человека с камнем, но не вздумайте прыгать за гекконом, прилетевшим справа. Убив человека, подпрыгните над ямой, немного выдавшись вперед, и в полете убейте второго геккона, после чего вернитесь на предыдущую позицию. Здесь снова сделайте обманный шаг, но уже пролетев немного более вперед и вернувшись назад, быстро убейте динозавра, прибежавшего слева. Став на край ямы, перепрыгните ее, но так, чтобы стать прямо на самом краю ее, и дождитесь, пока очередной геккон сверху промажет и улетит. Тогда вы пройдите немного вперед и, завидев еще одного летающего бойца, в прыжке бросьте по нему чем-нибудь, имеющимся у вас под рукой (у меня имелись жернова, и, признаюсь, здесь они идеальны, так как скоро нам придется драться с панцирным динозавром). Далее перепрыгните на следующую платформу, в полете убив нового геккона, и, удачно приземлившись, — нескольких людей и потом птеродактилей. Будьте осторожны и не возьмите бомбы или еще чего похуже. Далее просто ступайте аккуратно вперед, уничтожая всякую нечисть, и скоро придете к боссу.

На этом моя миссия в игре для вас окончена, описание полностью завершено, желаю вам удачной игры и веселого настроения. А еще чтобы вам не пришлось от кого-нибудь бегать. И охотиться по ночам на мамонтов.

Автор описания Денис НЯНЕНКО

PHANTASY STAR II

ЗВЕЗДА ФАНТАЗИИ II

изготовитель ● Количество игроков 1 ● RPG
Рейтинг ★★★★★★★★★☆

Ролевые игры — редкий жанр для приставки «Sega», но «Phantasy Star» — действительно культовое явление в мире RPG. Бесконечный сериал о межзвездных похождениях супергероев сначала заворожил японцев, а потом огромным тиражом выплеснулся на мировой рынок.

Предыстория

Где-то в глубине Галактики Андромеда находится звездная система Алго. Вокруг главной звезды — Алго — вращаются три планеты. Первая из них — Палм, на ней находится правительство этой звездной системы. Правители, высокопоставленные чиновники и великие мыслители, живут в огромных башнях из слоновой кости, вдали от мирской суеты. Другая планета носит название Мота, ее сравнивают с прекрасным драгоценным камнем. Некогда ее поверхность представляла собой бесплодную пустыню, кишащую муравьиными львами, но стараниями своих жителей бесплодная пустыня превратилась в цветущий сад. На огромных фермах выращивают пищевые культуры, нет недостатка и в воде, орошающей бескрайние поля. Жизнь на Моте прекрасна и легка, люди имеют все, что только можно пожелать, и нет нужды добывать себе пропитание тяжелым изнурительным трудом.

Самая дальняя планета называется Дезо. Про эту темную таинственную планету почти ничего не известно, за исключением того, что ее поверхность покрыта льдом.

Прошла почти тысяча лет с тех пор, как Элис со своими друзьями избавили Алго от порождения сил зла — Лэссиц. С тех пор Алго процветает под управлением гигантского суперкомпьютера, который называется Материнский Мозг. Это чудо техники управляет Башней Климата, Лабораторией Биосистем и множеством других полезных вещей, жизненно необходимых жителям Моты.

Казалось бы, все хорошо, но вашему герою каждую ночь снятся кошмары. Вернее, один и тот же кошмар — маленькая девочка сражается с гигантским злобным демоном, вы находитесь рядом, но ничем не можете ей помочь, вам остается только смотреть, как ребенок сражается за свою жизнь, и вы просыпаетесь в холодном поту.



Обратите внимание на то, что пятерых из шести спутников, которых вы встретите на пути, можно переименовать — присвоить те имена, которые вам нравятся. Но в нашем описании мы сохранили те имена, которые даны по умолчанию. Главного героя, которого по умолчанию зовут Рольф, тоже можно назвать по-своему. А вот Ней переименовать нельзя, очевидно, разработчикам игры очень понравилось это имя.

Управление и меню

А — исследовать местность.

В — отменить.

С — просмотреть показатели персонажей, подтвердить.

Нажав на С, вы увидите пять кнопок:

Item — снаряжение. Выберите персонажа и проверьте, какие вещи у него есть. Нажав на соответствующий предмет, вы сможете его применить (Use), передать другому члену отряда (Giv) и выбросить (Tos).

State — уровень. Нажав на еще одну кнопку State, вы видите панели с жизненными пунктами (HP), пунктами применения техник (TP), уровнем и именем персонажа. Первая цифра — показатели на данный момент, вторая — максимально возможное число. Нажав Order, вы можете поменять спутников местами.

Tech — применение техник. Так в мире звезды Алго называется то, что мы бы назвали магией. Вам сразу покажут, сколько жизненных и технических пунктов у каждого персонажа. Выберите героя и нажмите на название нужной вам техники. Естественно, пунктов техники убавится.

Strng — показатели героя. На нижней правой палетке вы увидите, какое снаряжение надето на какие части тела, на верхней левой — имя, уровень и накопленный опыт, на правой верхней жизненные и технические пункты, на правой нижней — параметры, традиционные для ролевых игр:

Strnght — сила
Mental — психическая сила
Agility — ловкость
Luck — удача
Dextrty — стойкость
Attack — атака
Defense — защита
Eqp — экипировка. Те же показатели, расположенные несколько в другом порядке. Будьте осторожны, в этой опции очень просто выбросить что-нибудь из одежды.

В бою

В нижней части экрана есть две кнопки. Нажимая на верхнюю (Fght), вы посылаете персонажа в атаку, нажав нижнюю (Stgy), выбираете еще из двух возможностей. Ordr — курсором выбрать иконку персонажа и отдать приказ атаковать, применить технику, применить снаряжение, воспользоваться артефактом. Run — сбежать с поля боя.

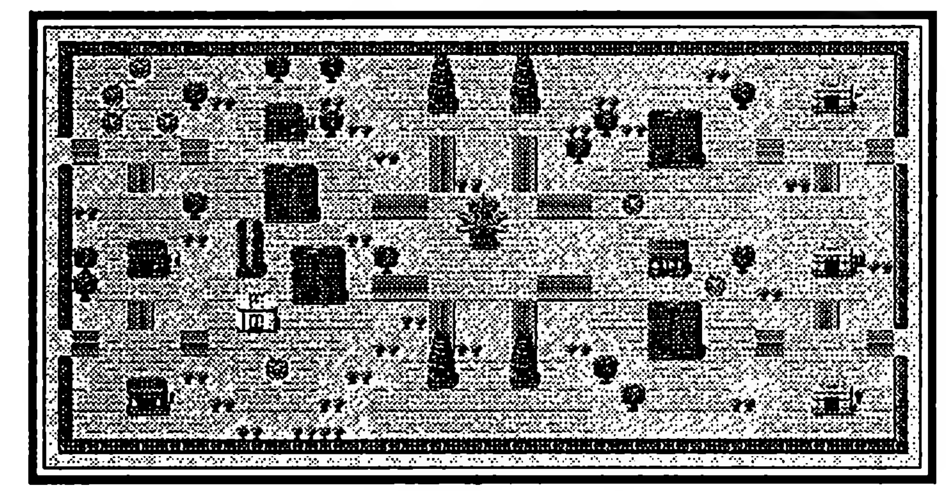
Полное прохождение

Фаза I. Биомонстры

Пасео

Итак, вы с Ней выходите из дома. Для начала побродите по улицам Пасео, чтобы изучить окрестности. В Пасео из заслуживающих внимания объектов есть магазин инструментов, оружейный магазин, магазин доспехов, станция телепортации, больница, лаборатория по производству клонов. Но такие объекты встречаются и за пределами

Пасео, но в Пасео есть два здания, которые есть только в этом городе — это, в первую очередь, ваш дом (действительно, было бы странно, если бы у вас было по дому в каждом уголке планеты) и Центральная башня.



Разумеется, город и его окрестности отнюдь не безлюдны — вокруг полно прохожих. Вы можете поболтать с каждым из них. Значительная часть того, что они говорят, не представляет никакого практического интереса. Но все же вы можете узнать от горожан и полезную информацию. Прохожие расскажут вам следующее:

— некий мерзавец по имени Дарум грабит и убивает людей на Северном мосту;

— лаборатория биосистем находится на другой стороне озера;

— вы можете сделать несколько копий своего тела в лаборатории клонирования, если у вас есть на это деньги;

— в ближайшие дни не ожидается дождей и озеро может пересохнуть;

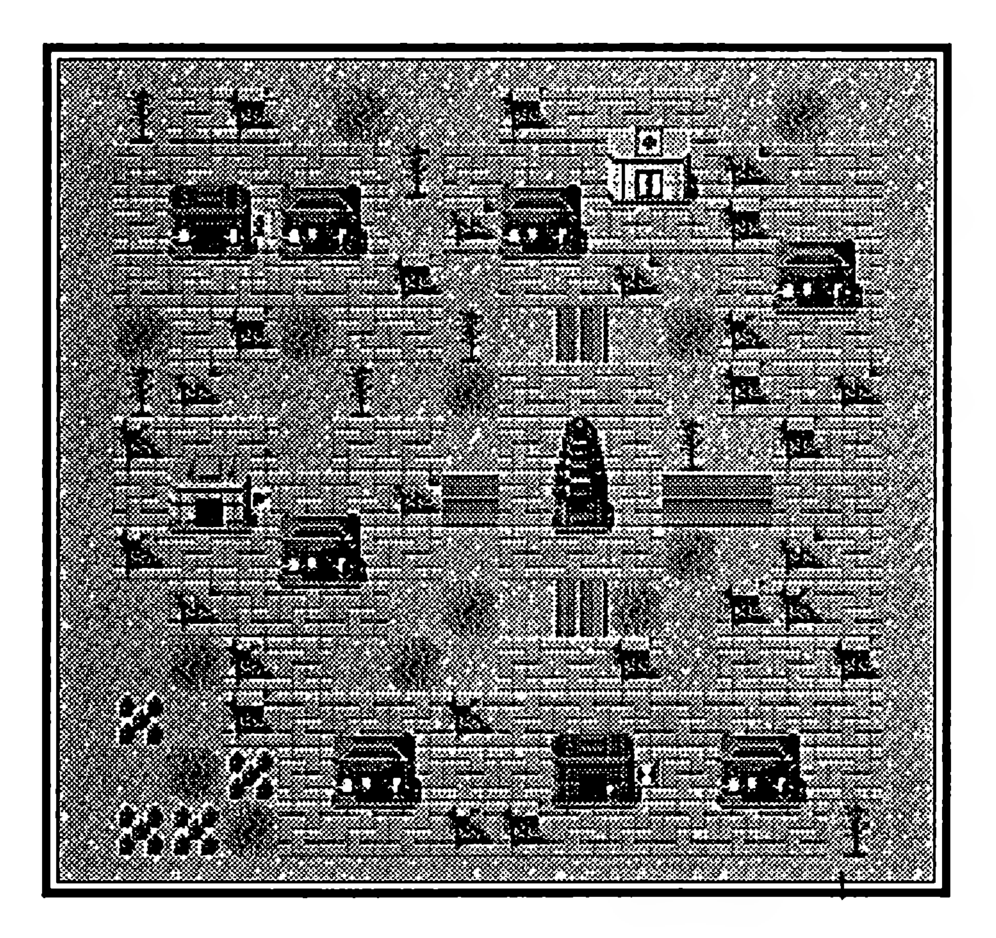
— биолаборатория — источник процветания Моты.

Обратите внимание на женщину, которая скажет, что ей нравится Пасео тем, что в нем все тихо и мирно, и она собирается переехать в Пасео из Аримы. Запомните ее и отправляйтесь в Центральную Башню, в которой находится и библиотека.

Библиотека представляет собой набор файлов с информацией, поищите среди них все, что относится к Материнскому Мозгу, Лаборатории Биосистем и истории Моты. Обратите внимание, что ни в одном из файлов нет информации о том, когда и кем создан Материнский Мозг и где он вообще находится. А также обратите внимание на то, что в Лаборатории Биосистем произошел какой-то загадочный несчастный случай два года назад.

Теперь идите в Оружейный Магазин. Купите два стальных бруска для Ней. Благодаря этим брускам Ней сможет атаковать дважды за один ход.

Бой в этой игре имеет такую особенность, как «непрерывное сражение» — по окончании первого хода второй ход начинается автоматически и все персонажи продолжают совершать те же действия, которые они совершали на первом ходу. Если вы хотите заставить персонажа на следующем ходу делать что-нибудь другое, вы должны нажать на любую клавишу джойстика перед самым концом хода.



Арима

Пора действовать! Используйте Карту Моты, с помощью которой вы можете перемещаться по миру, и выберите город Арима.

Увы, Арима разрушена. На город напала банда каких-то мерзавцев и повзрывала большинство домов с помощью динамита. Множество мужчин были убиты, а множество женщин похищены. В руинах Аримы осталось лишь несколько человек.

Поговорите с ними, и вы узнаете следующее: бандиты всегда приходят с востока, их логово находится в городе Шуре, свои ценности они держат в запертых контейнерах и, наконец, самое плохое известие — динамит у них еще не кончился, осталось как минимум две динамитных шашки. Если их не отнять у негодяев, они взорвут еще какой-нибудь небольшой городок. А самой важной новостью является то, что Дарум вовсе не плохой человек, он стал жестоким из-за того, что какие-то ублюдки похитили его дочь Тею.

Возвращайтесь обратно в Пасео и подлечитесь в Госпитале, если вы уже успели где-то получить раны. В этой игре Госпиталь является единственным местом, где вы можете поправить здоровье. В столице лечение стоит дешево — всего 8 месет за каждого персонажа, а вот в других городах, в которые вы попадете, плата за лечение несравнимо выше.

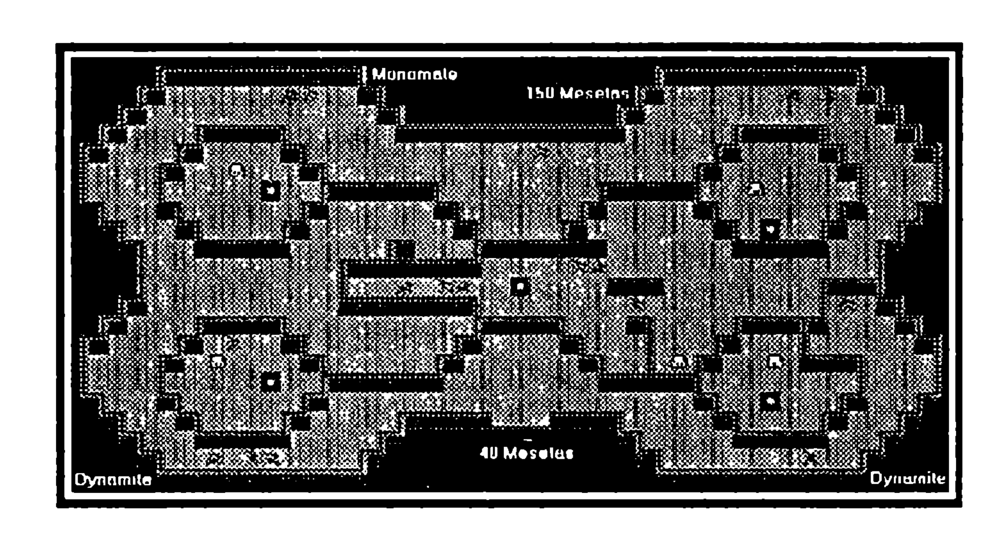
Возвращайтесь домой. Дома вас ждет гость — солдат Рудо, переучившийся на охотника на биомонстров. Разумеется, он хочет, чтобы вы взяли его с собой. Рудо не владеет какими-то запредельными способами боя, нет, он просто умеет пользоваться тяжелым оружием, которым не может пользоваться никто, кроме него.

В начале игры у него есть Fibercoat, Headgear, Bow Gun и Boots.

Решайте, стоит ли вам переименовать Рубо, а также стоит ли его включать в команду. На наш взгляд — стоит. Используйте меню Команд и сделайте так, чтобы Рубо стоял впереди, прикрывая прочих членов команды. У Рубо намного больше очков жизни и он лучше защищен, нежели Рольф, к тому же у него сильнее атака.

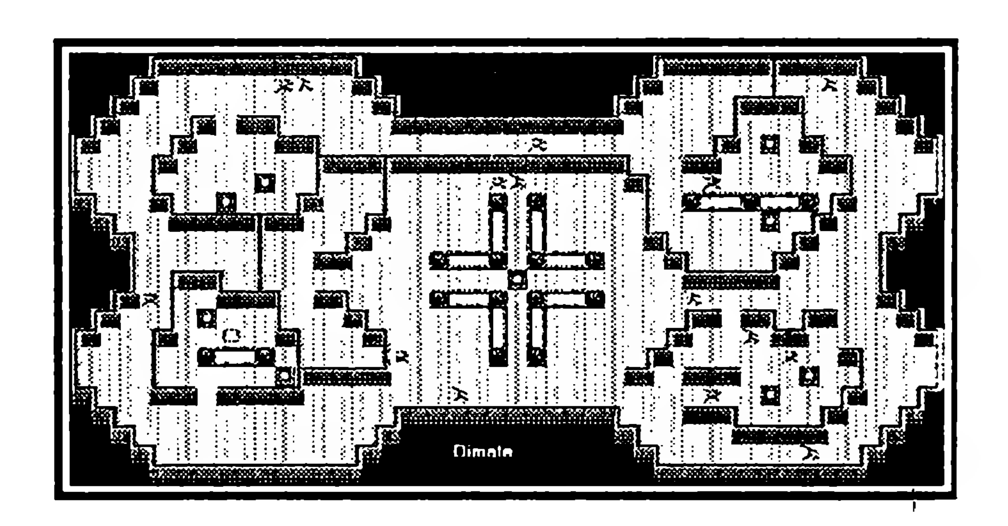
Теперь можно начать охоту на биомонстров, чтобы подзаработать очков опыта и наличных денег. Монстры в окрестностях Пасео не слишком сильны, но и ваша команда еще не набралась силы и опыта. Так что не отдаляйтесь от города до тех пор, пока у вас не появится возможность нести с собой медикаменты. Накопив немного денег, вы сможете купить второй нож для Рольфа и он тоже сможет делать по две атаки за один ход. Когда каждый член команды достигнет как минимум 5-го уровня, можете отправляться в Шуре.

Шуре

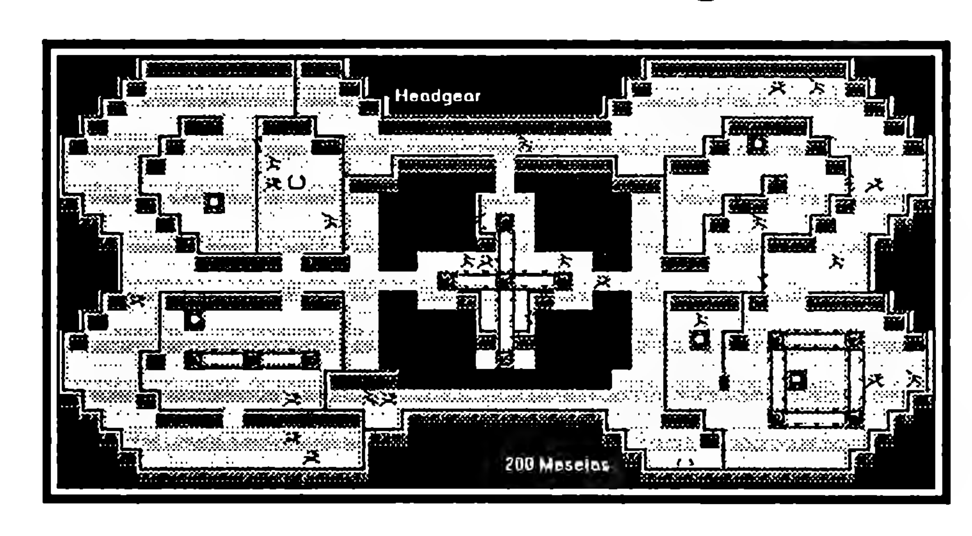


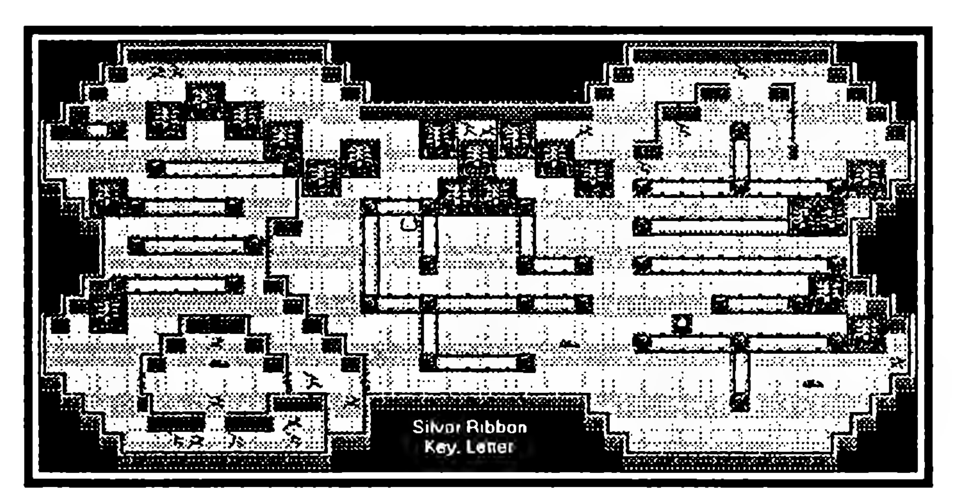
Монстры в Шуре уже более сильны и вам придется позаботится о правильной экипировке. Запаситесь такими вещами, как Monomate и Dimate, а также купите Escapipe и Telepipe. Как только появится такая возможность, купите в Ариме дробовик для Рудо.

Используйте карту Моты, чтобы оказаться в здании Шуре. Подземелья в этой игре очень труднопроходимы из-за из своей запутанности. Крайне маловероятно, что у вас есть фирменный картридж с инструкцией, а жаль — в этой инструкции приведены карты всех подземелий. Наиболее удобно перемещаться по подземельям, спускаясь вверх или вниз по специальным трубам.



В Шуре вам нужно достичь 4-го уровня здания. По пути к этому уровню вы сможете найти немного денег, Extra Dimate и шлем



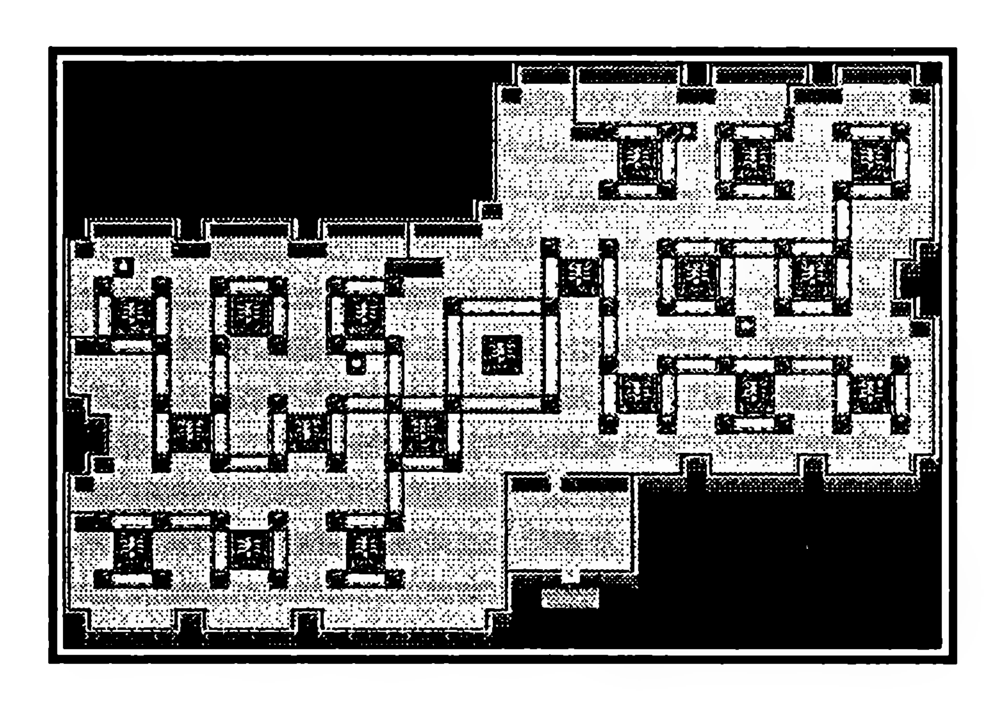


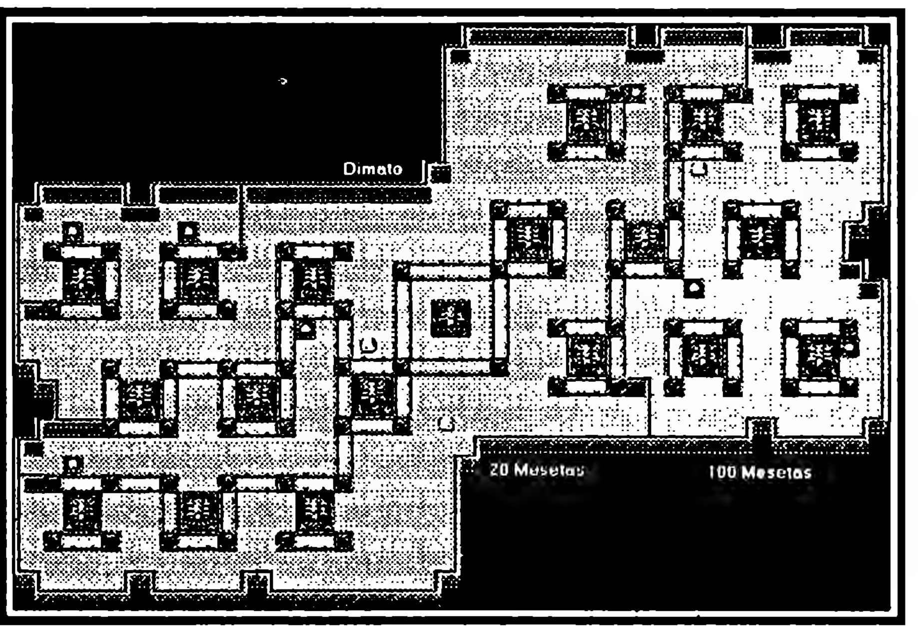
для Рольфа. Все это полезное добро лежит в открытых контейнерах. На 4-ом уровне вы найдете контейнер, в котором лежит Серебряная лента для Ней. Кроме того, здесь в изобилии валяются трупы бандитов, по всей видимости, растерзанных биомонстрами. На одном из тел, валяющемся в юго-западной части уровня, вы найдете письмо и Небольшой Ключ.

Письмо, очевидно, является копией требования выкупа за дочку Дарума, которая содержится в башне Нидо. Сумма выкупа весьма велика — 50 тысяч месет. Очевидно, для того, чтобы набрать такую огромную сумму денег, Дарум и занялся разбоем. Что не сделаешь для того, чтобы спасти любимую дочь.

Найденный ключ позволит вам открыть четыре контейнера, найденные на уровне 1. Там вы обнаружите деньги, Extra Monomate и две динамитные шашки. Используйте escapipe, чтобы выбраться из Шуре, а затем примените telepipe, чтобы вернуться в Пасео. Положите Небольшой Ключ в Камеру Хранения в Центральной Башне, он вам не понадобится до самого конца игры.

Башня Нидо



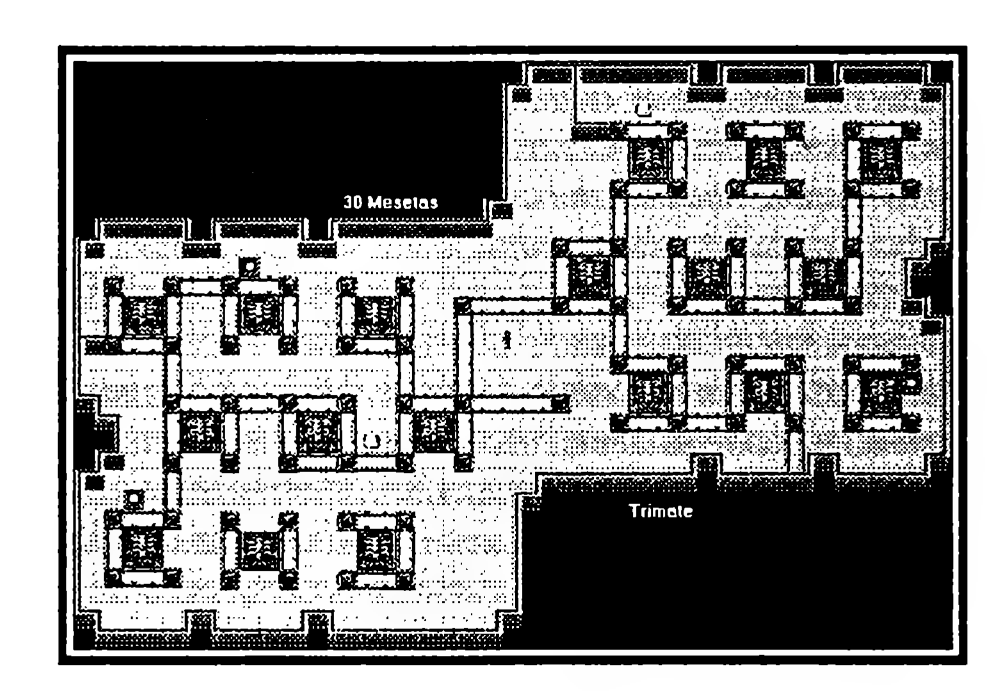


Прежде чем отправляться в Нидо, надо сначала снова поохотиться на монстров — набраться еще немного опыта и накопить денег. Ваши персонажи должны достичь 8 или 9 уровня, а денег должно хватить на следующие вещи для Рольфа — Меч (за 1200 месет, продается в Ариме) и Fibercoat (за 300 месет, продается в Пасео). И если вы еще не купили дробовик для Рубо, не забудьте сделать это, — он ему скоро понадобится.

Чтобы войти в Башню Нидо, вам придется использовать динамит, а поскольку эта башня находится далеко от города, не забудьте взять escapipe и telepipe. Будьте готовы к встрече с такими монстрами, как Waspy и Buzzer.

В Башне Нидо вы найдете еще немного денег, а также Dimate и Trimate. Проходя через третий уровень башни, будьте предельно внимательны — вы можете попасть в засаду, устроенную двумя Бластерами (а монстры, нападающие из засады, атакуют первыми, что вполне естественно), а эти мерзавцы вполне

могут перебить всю вашу команду. Если вы наткнулись на компанию, состоящую из Бластера и двух Вортексов, в первую очередь атакуйте Бластера, с остальными разберетесь позже. К счастью, такие смертоносные твари, как Бластеры, попадутся вам только на третьем уровне башни.



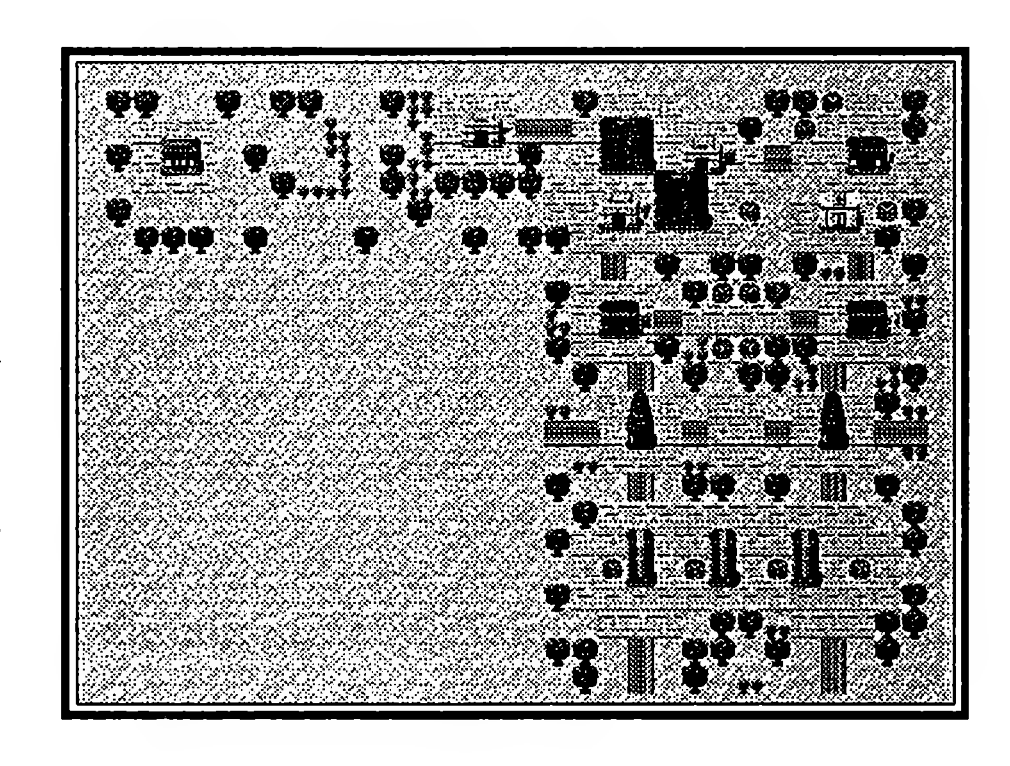
Вам придется неоднократно перебираться с уровня на уровень, пока вы не найдете центр Третьего уровня, где вас дожидается Тейт — дочка Дарума. Когда вы найдете ее, покажите ей письмо. Она, разумеется, будет напугана и попросит вас отвести ее к отцу на Северный Мост. Но Дарум уже зарекомендовал себя как грабитель и убийца, его многие ненавидят и быть его дочкой стало опасно. Поэтому вам придется уговорить ее скрыть лицо чем-то вроде паранджи.

Сразу же после обнаружения Тейт используйте escapipe и telepipe, чтобы выбраться из башни и вернуться в Пасео. Сразу же сходите в Госпиталь, чтобы залечить раны, затем идите на Северный Мост. А если вам нужен настоящий прикол, попытайтесь продать Тейт в Магазине Инструментов.

На Мосту вы станете свидетелем жуткой драмы: завидев отца, Тейт побежит к нему, но забудет при этом открыть лицо. Дарум не узнает ее и попытается ограбить. Когда она откажется отдавать имеющиеся у нее деньги, Дарум в гневе убьет ее. А когда до него дойдет, кого он только что прикончил, он впадет в отчаяние и покончит с собой.

Опута

После этой трагедии вы сможете перейти на другую сторону моста и отправиться в город Опута. Там в Оружейном Магазине вы сможете купить Керамические Бруски для Ней за 1200 месет каждый, а также в Магазине Доспехов купить Fibergear cap для Рольфа и Рубо за 430 месет.



В Опуте вы также сможете изучить технику музицирования, но пока можете этого не делать — у вас еще будет время заняться этим. Но если вам все ж таки хочется стать музыкантом, попросите Уствестия поиграть для вас просто так. При помощи клавиш Вверх и Вниз вы выбираете мелодию, при помощи клавиши С вы можете послушать ее. Когда вам наскучит это занятие, вы можете прервать его, нажав на клавишу В. Число мелодий, которые сыграет Уствестия, зависит от того, какую часть игрового мира вы обследовали — ведь мелодии являются звуковым сопровождением в различных локациях игры. Если вы не были в той или иной локации, то вы не услышите и звучащей там мелодии.

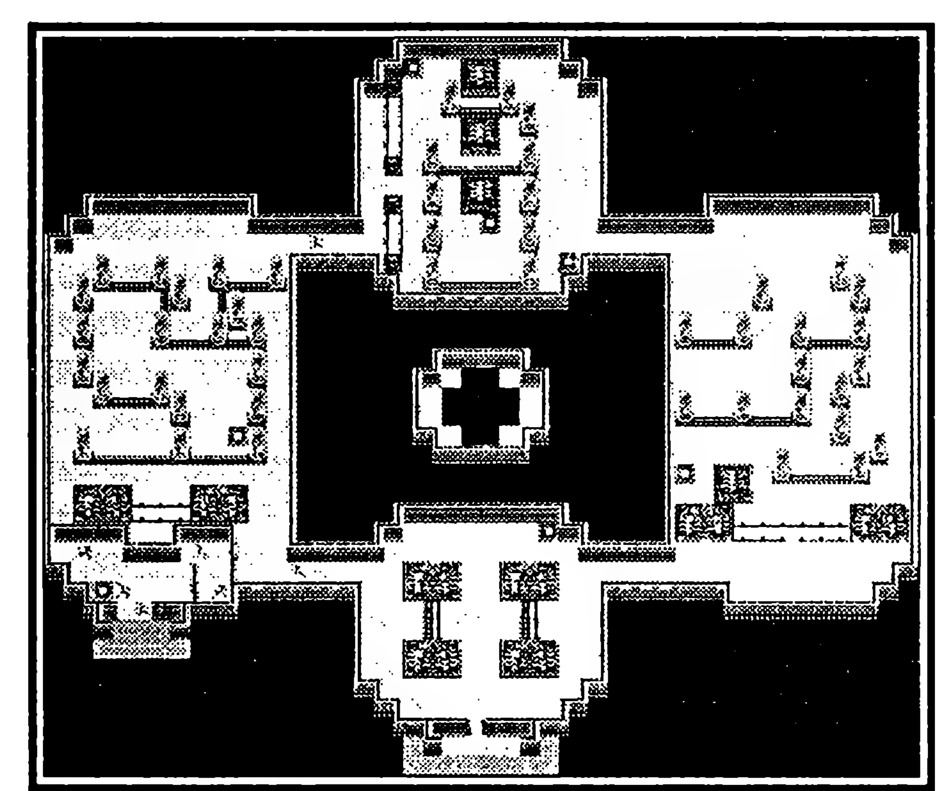
Жители Опуты сообщат вам следующее: Лаборатория Биосистем находится на юге, Материнский Мозг контролирует лабораторию, что-то важное происходит в подвале



лаборатории, однако спуститься в подвал можно только через дыру в полу одного из уровней лаборатории, в лаборатории вывели растения, которым для того, чтобы расти почти не требуются дожди, созданный там Звездный Туман залечивает раны, а Лунная Роса лечит душу.

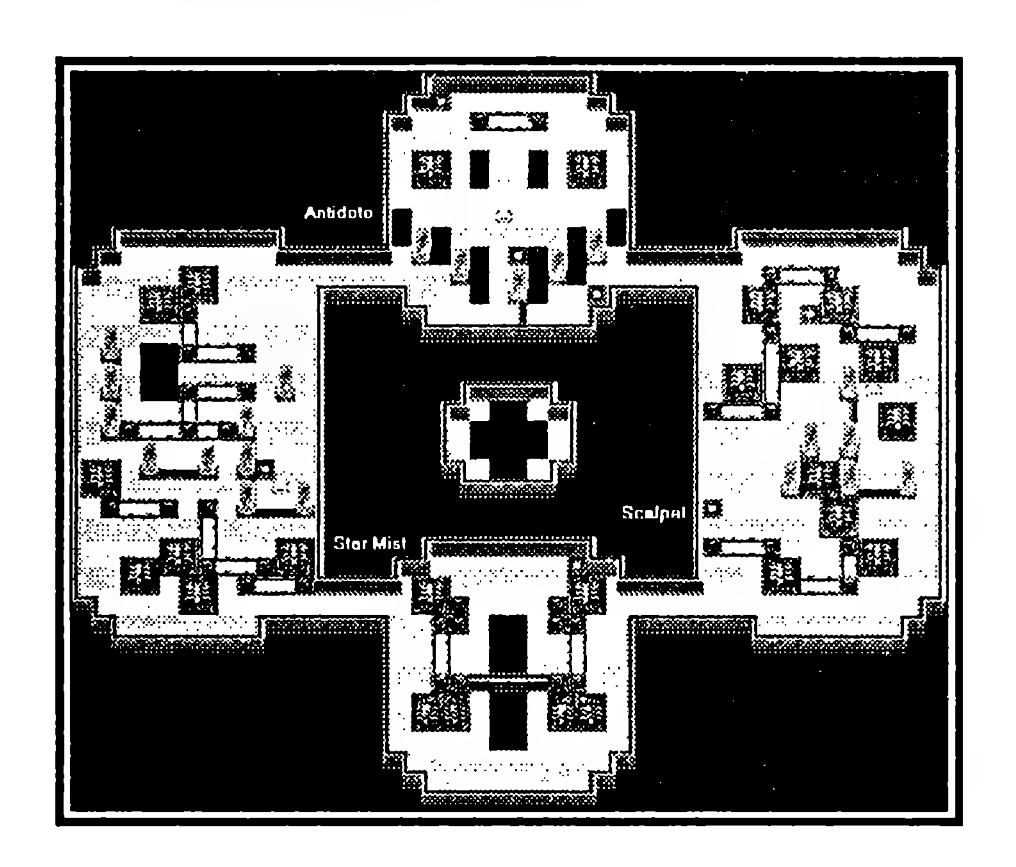
Возвращайтесь в Пасео с помощью станции телепортирования и идите домой. А там вас ждет еще один гость, вернее, гостья, которая хочет быть членом вашей команды. Ее зовут Эми, она доктор, в совершенстве владеющая медицинской техникой. Как боец она почти никуда не годится, зато умеет быстро лечить раны — неоценимый навык. В момент, когда она присоединится к вам, у нее Углеродный Скафандр, Скальпель и Ботинки.

Лаборатория Биосистем



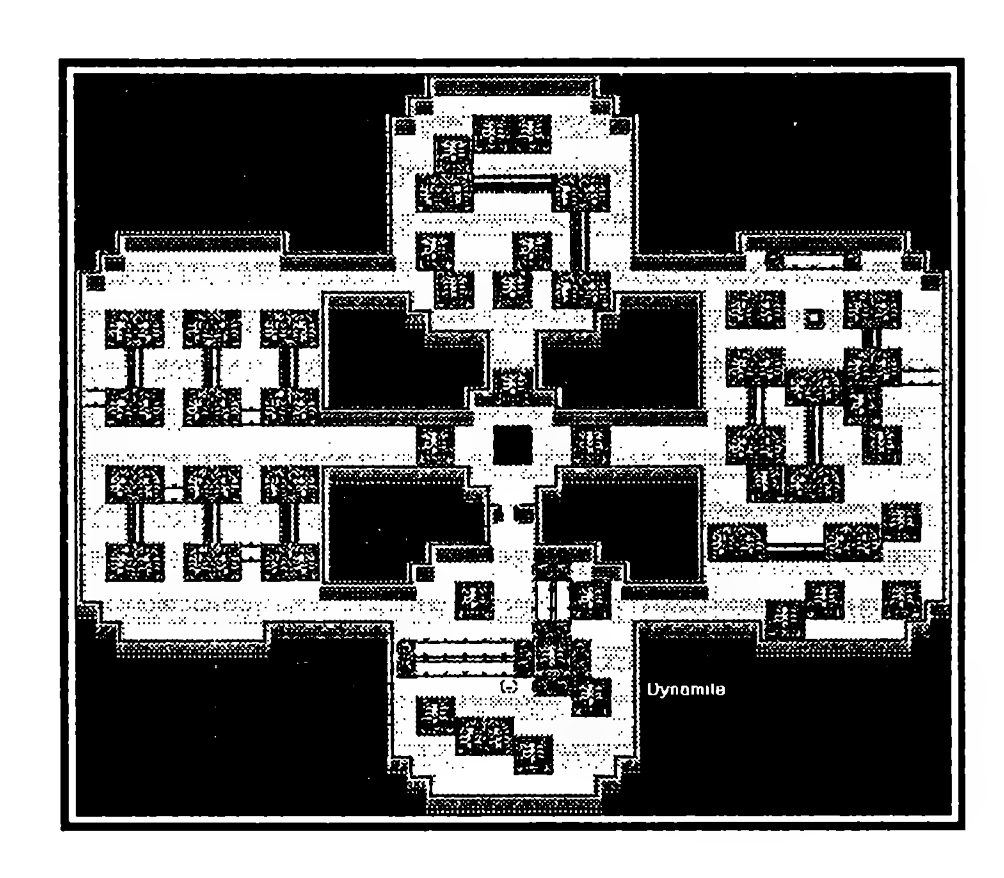
Решите, стоит ли давать новое имя Эми, а затем снова отправляйтесь на охоту на монстров, чтобы позволить новому члену команды набраться опыта, а заодно и подзаработать денег на ее экипировку. В Опуте купите для нее Fibercape, Fibergear и Silentshot. Постарайтесь, чтобы она как можно быстрее набрала 6-ой уровень (а еще лучше — 8-ой, но это в том случае, если у вас вагон терпения и вы никуда не торопитесь).

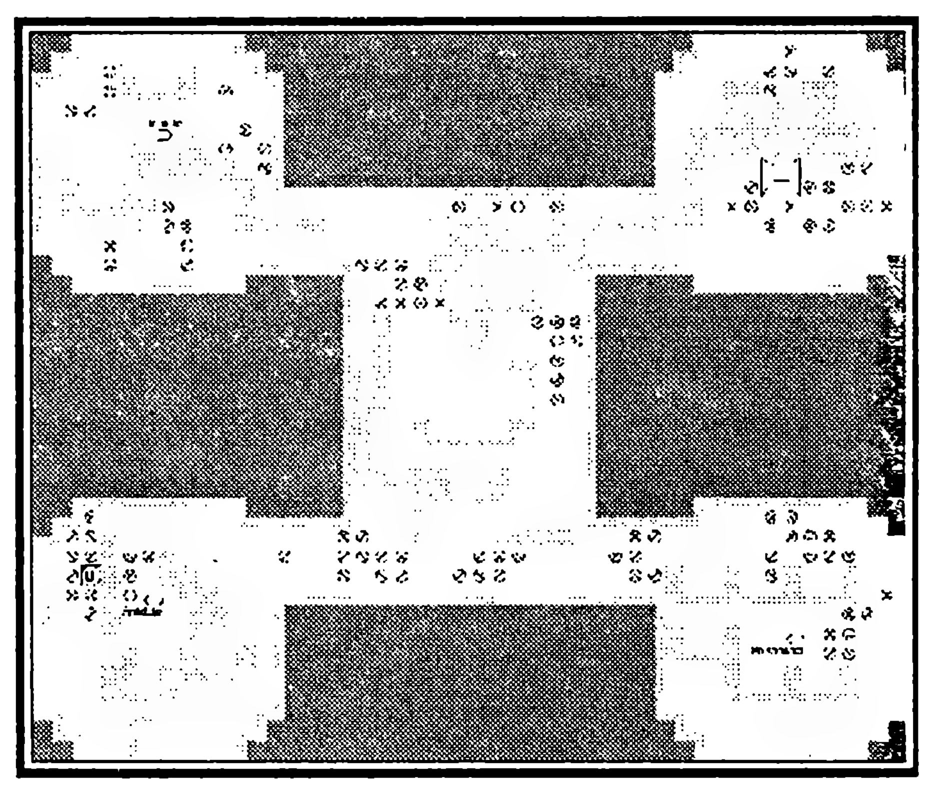
После чего можете смело отправляться в Лабораторию Биосистем. Прежде чем входить туда, поохотьтесь на монстров, блуждающих в окрестностях Лаборатории, чтобы еще больше поднять уровни членов команды. Если вы запасетесь терпением, вы можете «докачать» Эми аж до 9-го уровня, тогда она сможет применять технику Sar, которая весьма вам пригодится в трудных ситуациях. Во время боя Эми лучше держать где-нибудь сзади, чтобы остальные члены команды ее прикрывали, — помните, боец она никудышный.



Деревья и фермы не дают пройти от Опуты к Лаборатории напрямую, так что вам придется долго блуждать среди речных притоков. Чтобы не заблудиться (а заблудиться здесь проще простого), используйте карту Моты.

Когда вы доберетесь до Лаборатории, вам опять придется использовать динамитную шашку, чтобы пробраться внутрь. Лаборатория состоит всего из трех уровней-этажей, не считая подвала. Но хоть Лаборатория и невелика по своим размерам, разного рода монстров в ней более чем хватает — вас ждут встречи с Pinchant, Mushroom, Stinger, Kite Dragon и Insecta. Кроме того, вы снова встретитесь с Бластерами.





На втором уровне вы сможете отыскать Скальпель, Противоядие и Звездный Туман. Звездный Туман восстанавливает очки жизни у каждого из персонажей до максимальных значений, но не стоит использовать такую полезную вещь при первом попавшемся случае — подождите, пока положение станет по-настоящему критическим. На третьем уровне вы найдете еще одну динамитную шашку. Пройдите через весь этот уровень, пока не найдете еще одну дверь, открыть которую можно только с помощью динамита. За этой дверью вы найдете дырку, ведущую в подвал.

Подвал Лаборатории не слишком уютное место хотя бы по той причине, что пол в повале кое-где находится под током высокого напряжения. Стоит любому персонажу наступить на оранжевую плитку, и он получает удар током, а вся команда получает повреждения.

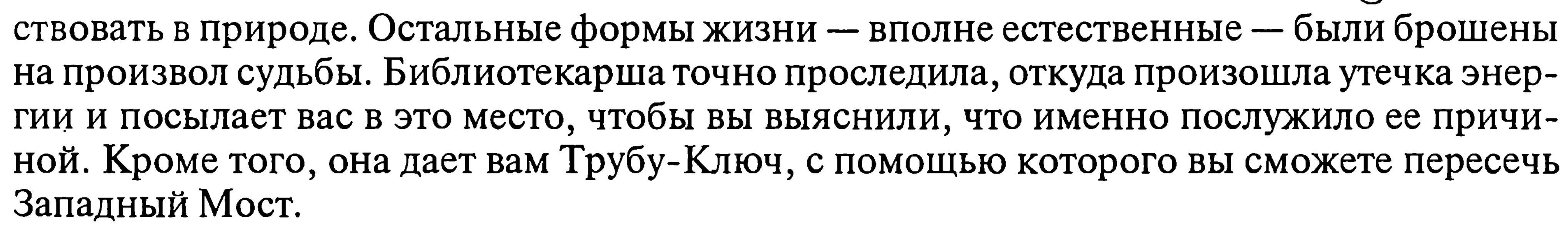
Держитесь восточной стены проходов, ведущих с запада на восток, таким образом вы сможете долго не наступать на оранжевые плитки. В контейнерах вы обнаружите Trimate, Противоядие и Выстрел Ядом. В северо-восточной части уровня вы найдете устройство, напоминающее компьютер, со всех сторон окруженное оранжевыми плитками.

Встаньте прямо перед этим устройством и нажмите на клавишу А. Вы нашли записывающее устройство Лаборатории Биосистем. Как только эта штуковина окажется в вашем распоряжении, используйте Escapipe и Telepipe, чтобы сначала выбраться из башни, а затем вернуться В Пасео.

Расшифровка Записей на записывающем устройстве

Подлечитесь в госпитале, а затем идите в Центральную Башню, чтобы вручить записывающее устройство Командующему. Командующий похвалит вас за прекрасно выполненную работу. А затем он выскажет весьма любопытную мысль — с тех пор, как Материнский Мозг взял на себя заботу об окружающей среде Моты, ее жители превратились в слабые и ничем не интересующиеся создания. Об этом высказывании начальника вы вспомните в самом конце игры.

Командующий отправит вас повидаться с Библиотекаршей, которая сейчас заканчивает расшифровку записей устройства, которое вы принесли. Она расскажет вам о том, что катастрофа в Лаборатории произошла два года назад из-за перегрузок в энергосетях — внезапно в энергосеть Лаборатории поступило огромное количество энергии от Климатрола (системы управления климатом). В итоге, одно из создаваемых в лаборатории существ превратилось в форму жизни, которая вообще не может сущ-



ствовать в природе. Остальные формы жизни — вполне естественные — были брошены на произвол судьбы. Библиотекарша точно проследила, откуда произошла утечка энергии и посылает вас в это место, чтобы вы выяснили, что именно послужило ее причиной. Кроме того, она дает вам Трубу-Ключ, с помощью которого вы сможете пересечь Западный Мост.

Надеемся, вы еще не успели использовать Звездный Туман. Если он у вас еще есть, сдайте его на всякий случай в Камеру Хранения в Центральной Башне — потом он вам еще пригодится.

Возвращайтесь домой, там вас как раз дожидается новый гость. Его зовут Хью — он биолог, прекрасно владеющий техникой нанесения ран, выведения из строя и полного уничтожения враждебных биомонстров. Хью, конечно, весьма интересный, но не слишком полезный персонаж, за всю оставшуюся игру вы можете ни разу не воспользоваться его услугами. В тот момент, когда он присоединяется к вашей команде, у него есть Углеродный Скафандр, Скальпель и Ботинки.

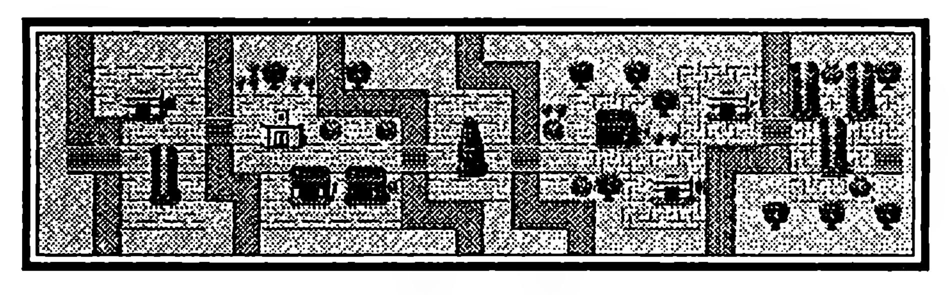
Решите, давать ли Хью новое имя и вообще, стоит ли брать его с собой. Если вы решили, что специалист по монстрам вам не помешает, идите на новую охоту на монстров, чтобы дать новому члену команды набраться опыта. А также не забудьте купить для него Fibercoat, Fibergear и Керамический нож. Если у вас есть Выстрел Ядом и Скальпель, которые вы взяли в лаборатории, Хью сможет использовать их.

Когда вы попадете на мост над Западной Рекой, используйте Трубу-Ключ и дверь автоматически отроется. Вам не придется использовать Трубу-Ключ второй раз — дверь так и останется открытой. Зема — первый город, который вы посетите во Второй Фазе игры: вам придется разыскивать Башню Климатрол. А вы уверены, что прочитали про Климатрол нужную информацию в библиотеке в самом начале игры?

Фаза II: Климатрол

Зема

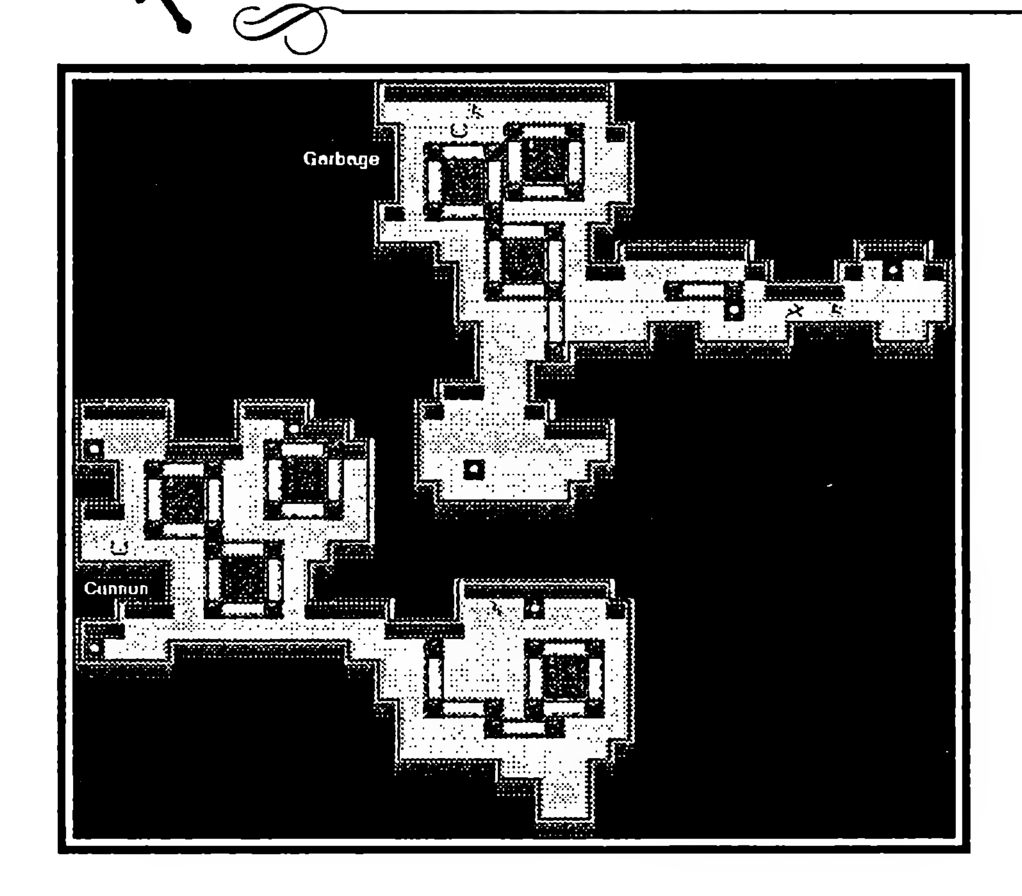
Следующий ваш пункт назначения — город Зема. Путь в этот город начинается с моста, через который вы прошли с помощью Трубы-Ключа. Из разговоров со встречными людьми вы узнаете следующее: они любили в молодости кататься в море на реактивных скутерах, но появление телепортов сделало скутеры абсолютно ненужными; аборигены Моты (маленькие создания в желтых балахонах) просто обожают крайне вонючую свалку мусора Popон, расположенную на юге полуострова; посредине озера находится башня.

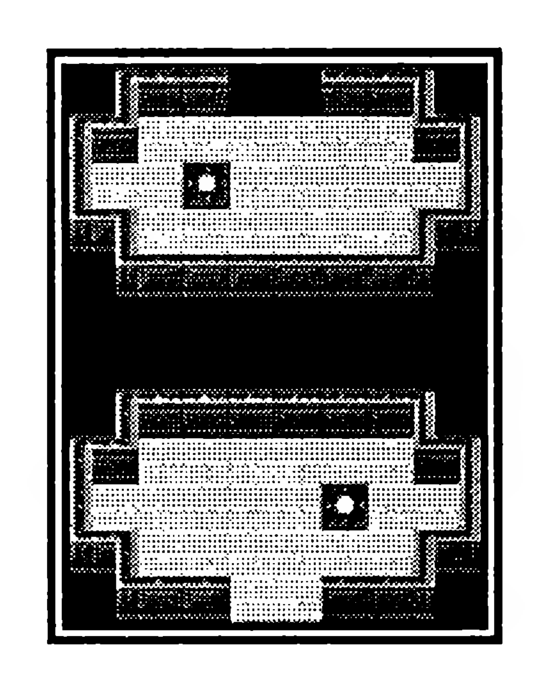


Используйте Ryuka, чтобы телепортироваться обратно в Пасео, и идите домой. Там вас ждет еще одна гостья — Анна. Она является защитницей жителей города от охотников, которые пошли по пути зла. Она владеет очень редкими техниками боя, и, возможно, она лучший боец во всей игре. В тот момент, когда она к вам присоединилась, у нее есть Headgear, Fibercape и Ботинки, кроме того, у нее есть оружие — Бумеранг.

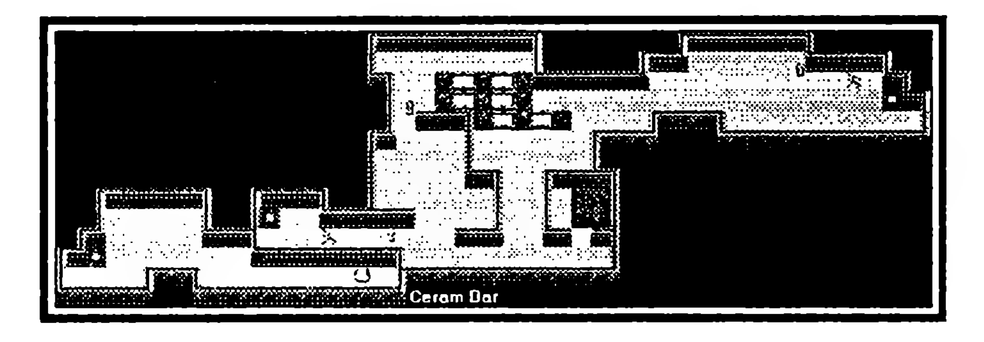
Popон

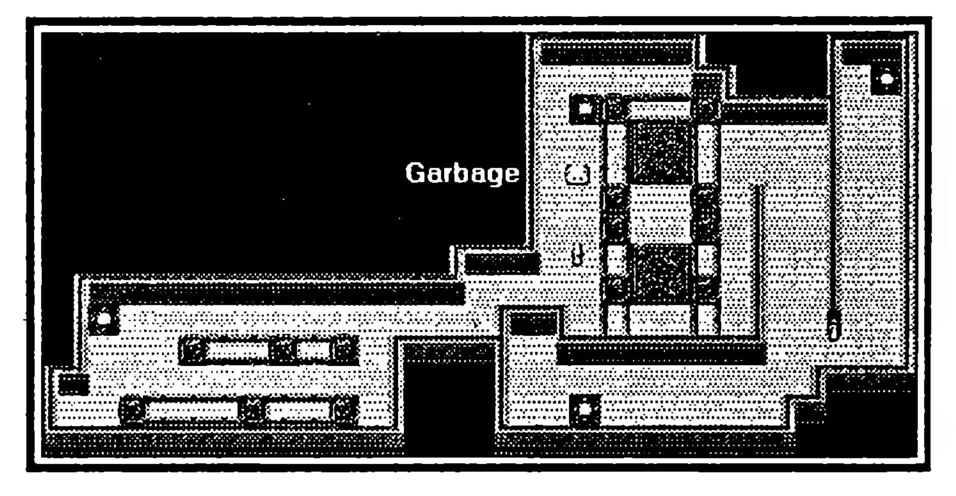
Решайте, давать ли новое имя Анне. Возьмите ее поохотиться на монстров, чтобы она набралась опыта и «поднакачала» свои характеристики. Вам придется купить для нее достаточно дорогое оружие и экипировку, так что отправляйтесь поохотиться в





Ророн, убедившись, что вы взяли с собой медикаменты. Заработайте достаточно денег, чтобы купить в Оружейном Магазине и Магазине Доспехов в Земе следующие вещи: Ботинки для Рольфа и Эми, Титановый Шлем для Рубо, Эми и Анны, Titanimet и керамический меч для Рольфа, два Slasher для Анны, если в вашей команде есть Хью, купите и ему Титановый Шлем, ботинки, лазерный нож и Зеркальный Щит. В Ророне вы отыщите пушку для Рубо, а также еще один Керамический Брусок, который потом сможете продать, благо такие бруски у вас уже есть. В самом конце уровня вы встретите двух жителей Моты, которые похвастаются, что сделали реактивный скутер, и предложат вам посмотреть, как они катаются по океану.





Будьте осторожны — здесь водятся новые типы биомонстров — Rot Wood, Terakite, Slug Mess и Squat. Slug Mess может залечивать свои раны и убить его не так-то просто. Squat обожают плеваться в вас ядом. Непосредственного ущерба яд не наносит, но вы не можете лечить раны при помощи каких-либо медикаментов, пока действие яда не пройдет. Чтобы вылечиться от отравления, вам понадобится или добраться до больницы, или воспользоваться Anti Technique или Противоядием.

После знакомства с любителями покататься на скутере используйте Escapipe или технику Hinas, чтобы выбраться из Ророна. Выбравшись оттуда, вы найдете на берегу реактивный скутер слева от того места, где были местные жители. Потратьте некоторое, не очень продолжительное, время, чтобы научиться пользоваться скутером, и готовьтесь продолжить свой путь.

Куери

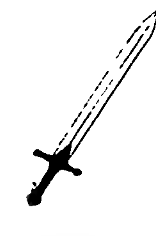
Используйте карту Моты, чтобы отыскать путь к городу Куери. Будьте осторожны — на пути к этому городу вам повстречается несколько мерзких и опасных созданий. Жители Куери сообщат вам следующую информацию о том, что творится в океане:

— посреди океана находится остров, который называется Узо;

— предки местных жителей когда-то работали в морских глубинах;

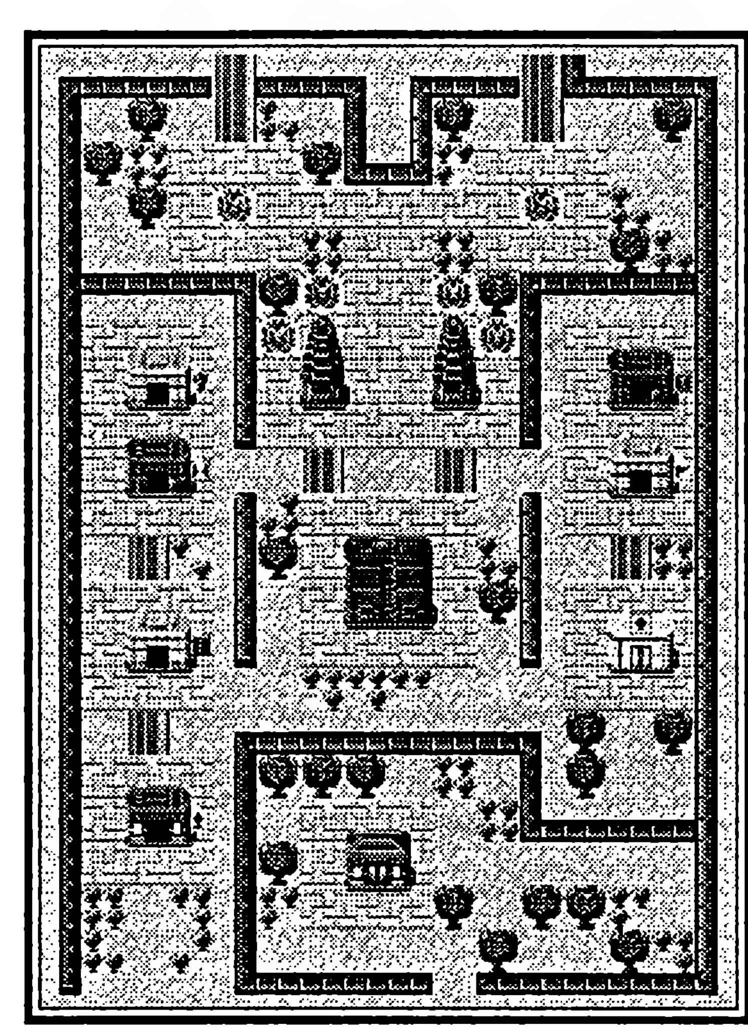
— океан и озеро связывает подземный не то тоннель, не то канал;

— в одном месте в океане вода все время меняет цвет на цвет воды озера.



Кто-то упомянет о том, что Материнский Мозг пятьдесят пять лета назад запретил подводные работы.

Очень важное место в Куери — Дом Профессора. Профессор расскажет вам о дереве Маруэра на острове в море, оно производит огромные количества кислорода, и ему нужны листья этого дерева, чтобы сделать специальное устройство, которое позволит вам дышать под водой.

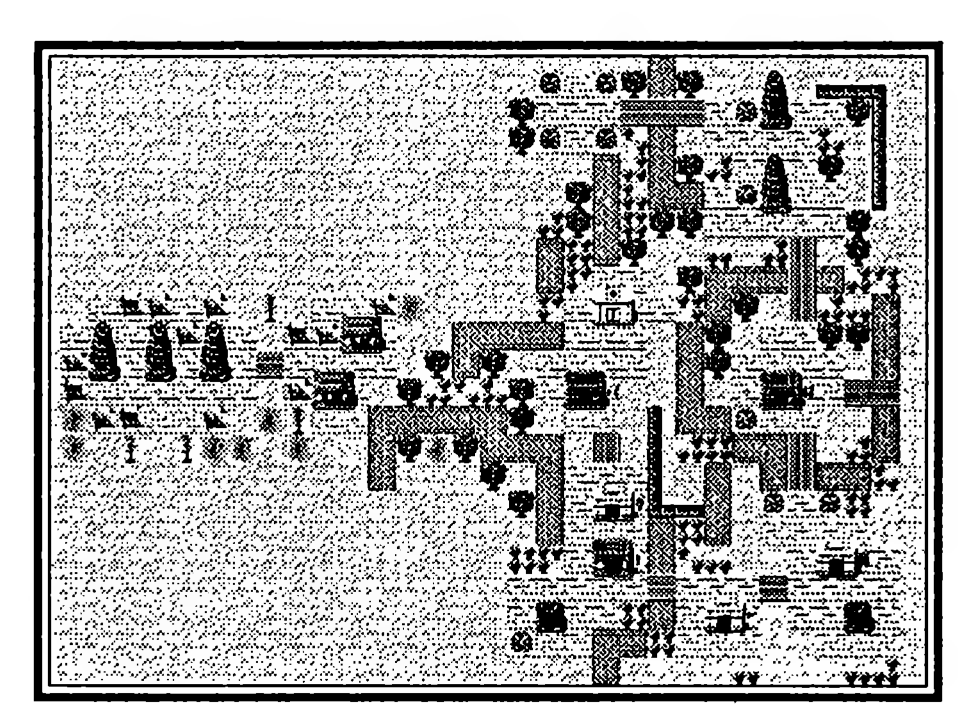


Используйте Ryuka (одна из техник Рольфа), чтобы вернуться в Пасео. Оказавшись в столице, идите домой. Конечно же, там вас дожидается еще один гость — Кейн, грабитель затонувших судов. Он тоже хочет стать членом вашей команды. Кейн сразу признается, что из него выйдет довольно слабый борец с биомонстрами, но он может как чинить, так и быстро выводить из строя любых роботов и любые механизмы. Хотя этот парень и не является прекрасным бойцом, но дерется он лучше Хью, хотя и хуже, чем Рудо и Анна. Наибольшую пользу он принесет вам позже, когда овладеет методами и способами борьбы с вражескими роботами. В тот момент, когда он присоединился к вам, у него есть Кинжал, Fibercoat и Ботинки.

Решайте, стоит ли давать Кейну другое имя, а также стоит ли брать его с собой, или лучше пока оставить его дома.

Пиата

Перед тем как отправиться искать остров Узо, стоит посетить еще один город. Вам теперь придется оседлать реактивный скутер и отправиться на юго-восток Моты. Около мыса, далеко вдающегося в океан, есть три острова. Остановите свой скутер на этом мысе и поищите небольшие пешеходные мостики через речные притоки. Будьте осторожны — на пути вам встретятся такие монстры, как Pug Kill, Wolfang, Reptile, Fanbite, and Head Rot. Вскоре вы попадете в город Пиата.



Местные жители расскажут вам об ужасной катастрофе — десять лет назад здесь упал космический корабль из Дезо, катастрофа унесла жизни всех пассажиров. В результате, Материнский Мозг запретил все космические полеты за пределы Алго. Вы также узнаете, что в те времена, когда люди считали Космические Полеты безопасными, космодром находился рядом с Пиатой, отсюда за пределы Моты улетел последний космический корабль, а то, что осталось от космического флота, теперь ржавеет в доках. Обратите внимание на маленького мальчика, который наивно интересуется — как могут случаться катастрофы, если Материнский Мозг за всем следит. А какому-то старику кажется, что он помнит ваше имя, — он считает, что вы прилетели на последнем космическом корабле.



Используйте Ryuka или станцию телепортации, чтобы вернуться в Пасео. Полечитесь в госпитале и возвращайтесь домой. Там вас дожидается еще одна гостья — последний член вашей команды. Ее зовут Шир Голд — она воровка и хочет присоединиться к вам по той простой причине, что считает — в вашей компании ее ждут веселые и забавные приключения. Она охотно признает, что ей плевать на действующее на Моте уголовное законодательство и ее интересуют только приключения. Но при всем ее легкомыслии и наплевательскому отношению к закону и порядку, она весьма сильный боец. Переименовать ее нельзя. На тот момент, когда она присоединилась к вашей команде, у нее есть Кинжал, Углеродный Скафандр и ботинки. Теперь можете немного развлечься. Идите с Шир в оружейный магазин, но не вздумайте ничего там покупать — вы ведь не забыли, что Шир не любит, когда платят за то, что можно взять за так. В магазине Шир исчезнет, а найдете вы ее у себя дома — проверьте ее список предметов, и вы убедитесь в том, что воровать Шир действительно умеет. Точно такая же история произойдет и в магазине доспехов. Шир спионерит следующие виды доспехов: Серебряные Короны (эта штука куда мощнее Титанового Шлема), Бриллиантовые Короны (еще более сильная вещь) для себя, Эми и Анны, Gr Sleeves (вещь совершенно ненужная вам сейчас, но вы можете ее продать)и Shuneboots для себя и Анны. Если вы решили продать часть ее добычи, то Серебряные Короны стоят 2300 месет, а Shuneboots — 3750. В Оружейном Магазине Шир может украсть либо только один кинжал, а может и Лазерный Нож, Боевой Лазер и Огненный Посох. Лазерные ножи — отличное оружие для одной руки. Вы можете вооружить Шир двумя ножами, а можете продать их по 2200 месет за каждый, Боевой Лазер — тоже прекрасное оружие, отдайте его Рубо или Кейну, или продайте за 3100 месет. Огненный Посох стоит совсем немного, но он чуть более сильное оружие, чем лазерный нож, а для его использования необходимо владеть техникой Foi. Пользоваться этим оружием может только Эми, если вы дадите ей два таких посоха, она станет удивительно сильным бойцом, почти таким же как Ней, и пока вы не встретите особо сильных монстров в самом конце игры, о Эми можно не беспокоиться. Во время продажи предметов в Магазине Инструментов Шир тоже может украсть что-нибудь по мелочи — например, Hidepipe или Trtimate. Запомните, чтобы повысить вероятность успешного воровства, поступайте примерно так — продайте один предмет и выходите из магазина, и так несколько раз.

Не надейтесь, что вы решите все свои материальные проблемы за счет Шир — проще, чем ждать пока она что-либо совершенно случайным образом украдет, пойти наубивать кучу биомонстров, получить за это кучу денег и купить то, что вам надо.

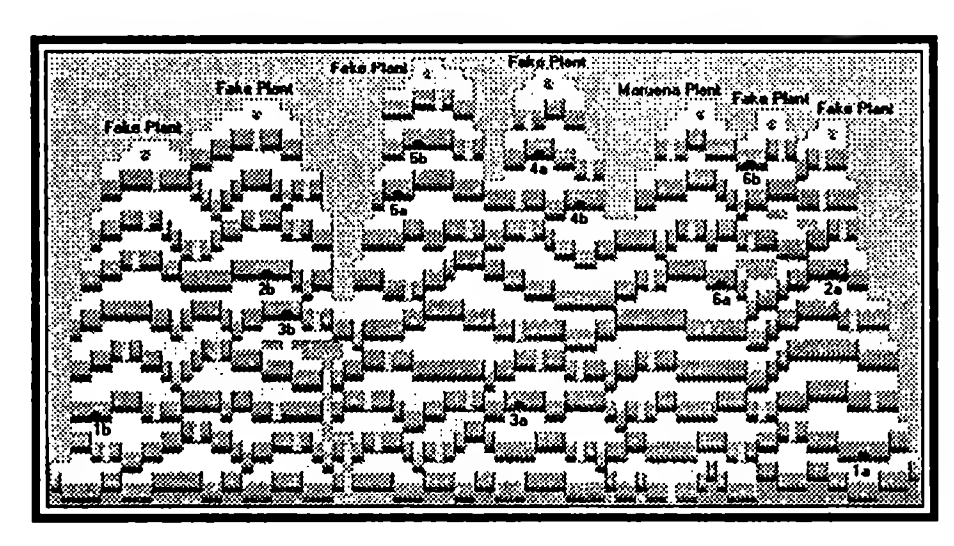
Вскоре вам удастся добиться оптимального соотношения оружия и доспехов для каждого члена команды. В первую очередь, постарайтесь сделать это для бойцов, а лишь затем для всех остальных (тем более если вы не взяли их на охоту на монстров).

Когда Шир достигнет 10-го уровня, она сможет украсть такой ценный предмет, как Visiphone. Впрочем, ценность он представляет лишь для немногих владельцев фирменного картриджа, позволяющего записываться — Visiphone даст этим счастливчикам возможность записываться в любом месте игры. Шир сопрет эту штуковину в Камере Хранения, которая находится в Центральной Башне.

Узо

У Ней уровни растут быстрее, чем у всех прочих персонажей, и к этому моменту у нее должен быть уже 20-ый уровень. К тому же у нее, Рольфа, Рудо и Эми должны быть все

необходимые им виды оружия и защиты. Когда у каждого из них будет 13-ый или 14-ый уровень, можете приступать к охоте на острове Узо.



Обязательно включите в команду Рудо и Эми. Купите Hidapipe, а также Dimate и Trimate в Пиате. Возвращайтесь в Пасео и прогуляйтесь до Северного Моста. Используйте Hidapipe при выходе из Пасео и биомонстры не будут вас беспокоить до тех пор, пока вы не доберетесь до реактивного скутера на берегу (вне зависимости от того, какое подземелье или какой город вы покинули, как только вы доберетесь до любой точки на берегу океана, вы сразу же обнаружите реактивный скутер).

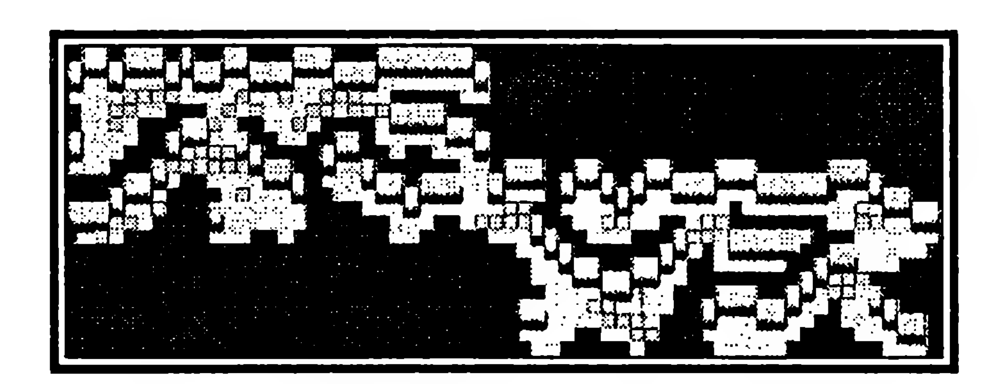
Два из трех островов в юго-восточной части Моты по своим размерам больше, чем третий остров, и на них есть горы. Один из этих покрытых горами островов находится севернее соседнего большого острова, этот остров и является островом Узо. Когда вы остановите ваш скутер в правой части острова, рядом нажмите на клавишу А, чтобы прочитать часть важного сообщения.

После чего вы можете идти в эти горы и спуститься в подземелье.

Заранее предупреждаем, что карта острова очень запутана. Ваша задача — найти путь к семи деревьям в верхней части острова. Чтобы выполнить эту задачу, вам придется подняться по нескольким утесам по вырезанным в скале лестницам. Вы наткнетесь сразу на шесть тоннелей, которые можно использовать. Только одно из семи деревьев является деревом Маруера, все остальные вам не нужны. Вам необходимо найти настоящее дерево и взять с него лист. Какое же из них настоящее? Все очень просто — третье дерево справа. Вы должны встать прямо перед ним и нажать на клавишу А, чтобы взять один из листьев. Лишь два тоннеля из шести помогут вам найти нужное дерево. По пути к нему вас ждет встреча с новыми типами биомонстров — Glowstik, Burnwolf и Blockhed. Некоторые проблемы создаст вам и Catmen. Если вы хотите побыстрее расправиться с монстрами, то когда будете расставлять членов команды, поставьте Анну на место Эми.

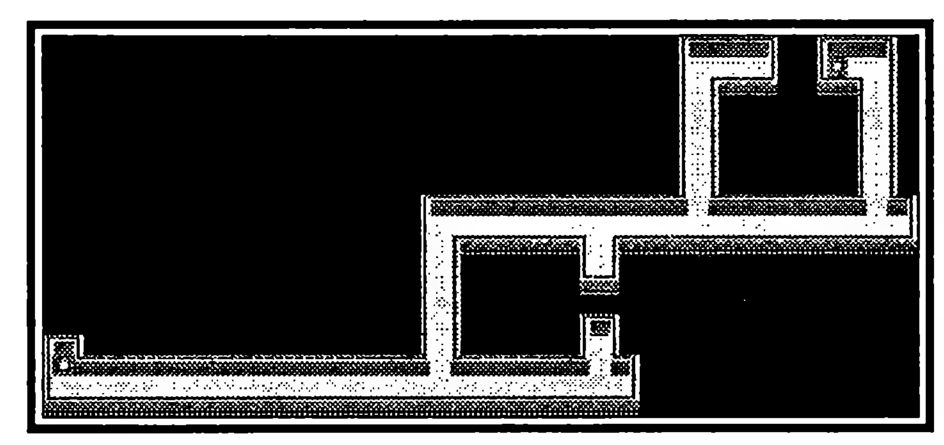
Анна более сильный боец, особенно если она сражается с толпой биомонстров одного и того же вида при помощи двух Laser Slasher. Два огненных посоха Эми можно применить с тем же успехом, что и оружие Анны, но не забудьте, что она в первую очередь должна оказывать помощь раненым. А вместе Эми и Анна являются идеальной взаимодополняющей парой.

Когда вы, наконец, возьмете этот лист, покидайте Узо при помощи Escapipe или техники Hinas и отправляйтесь в Дом Профессора в Куери. Он попросит у вас лист и, получив его, приступит к изготовлению устройства, которое он назвал Maruera Gum (для чего предназначено это устройство, вы, наверное, еще не забыли).



Климатрол

Южнее «поддельного» острова Узо (т. е. очень похожего на него острова) на воде есть белое пятно. Направьте свой реактивный скутер прямо к этому пятну и остановитесь.

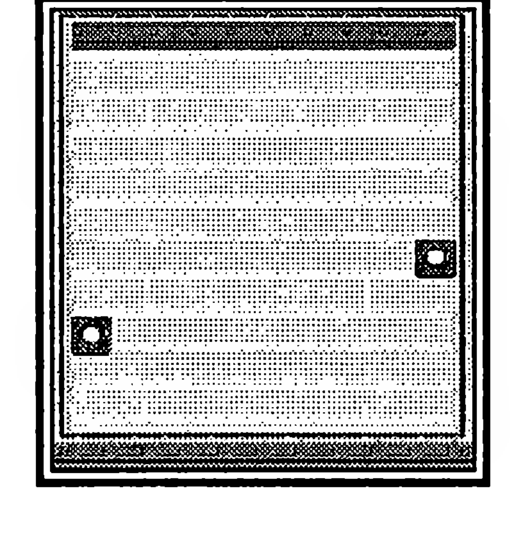


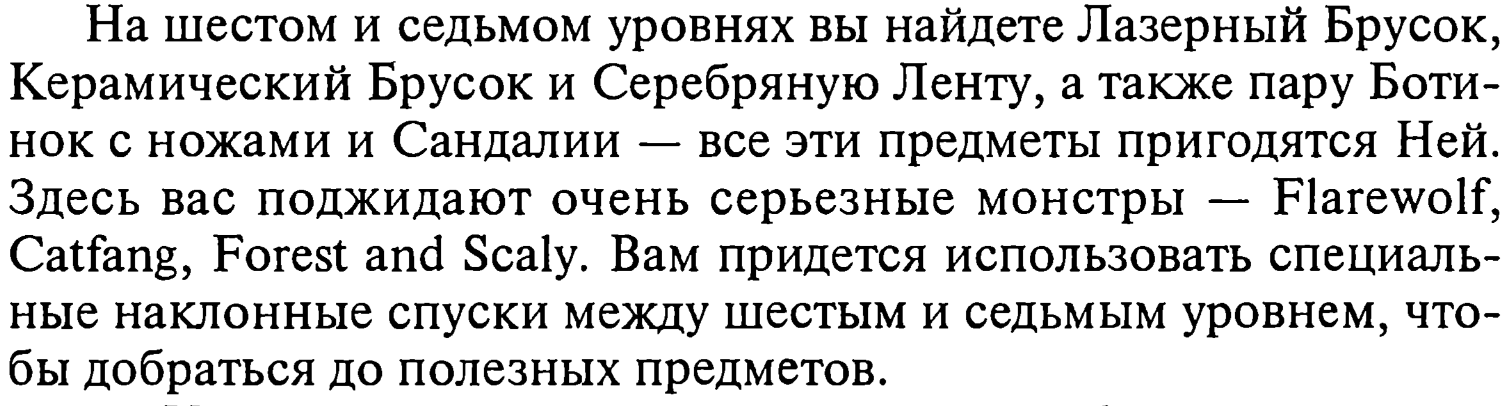
Придется нырять в воду. Но у вас есть Maruera Gum — эта штука обеспечит вас количеством кислорода, вполне достаточным для того, чтобы по подводному проходу добраться до Климатрола.

В подводном проходе вы снова наткнетесь на оранжевые плитки, бьющие током, прекрасно знакомые вам по подвалу Лаборатории Биосистем (вообще-то, вода прекрасный проводник электричества и в реальной жизни вы бы долго около этих плиток не проплавали). К счастью, множество этих плиток можно легко обойти, держась южной стены в проходах, идущих с запада на восток. Из монстров вас ждет встреча с Slug Mess и Pug Kill.

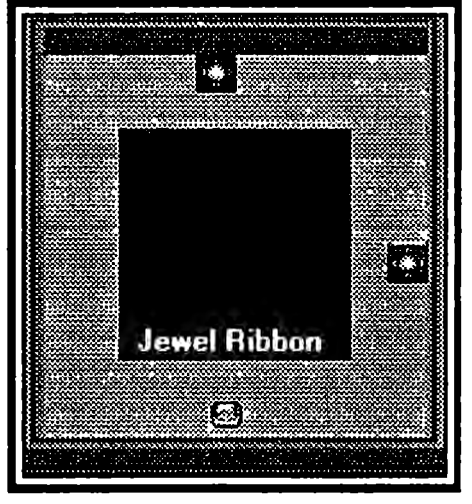
Будьте предельно осторожны на первом уровне Климатрона. Чешуйчатые монстры не только опасны, но и предельно противны. Второй, третий и четвертый уровни очень легко пересечь, правда, время от времени вас будут атаковать настырные питоны. На третьем уровне в одном из контейнеров вы найдете Ленту из драгоценных камней, а на четвертом уровне, тоже в контейнере, отыщете Fibervest.

На пятом уровне находятся гигантские водные резервуары, в которых хранится дождевая вода Моты. Из монстров вы встретите здесь бластоидов — прекрасный источник денег и очков опыта. Бластоиды не наносят вам сильных повреждений, но они легко самовоспроизводятся. Если вы оставите в живых хоть одного бластоида (для этого не надо его атаковать, просто отбивайте его атаки), вам обеспечены стабильные поставки этих существ, которые не приносят особого вреда, а вместе с тем легко убиваются. Таким образом, вам обеспечена большая порция очков опыта и куча денег. Есть здесь и другие монстры, например, Head Rots, убить которых не так просто, как несчастных бластоидов.

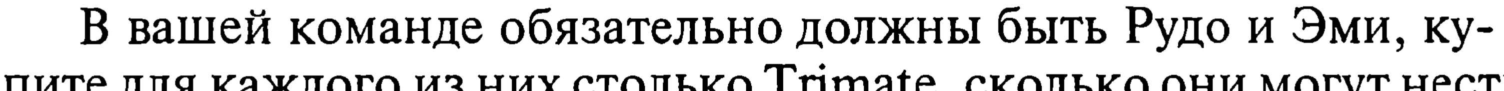




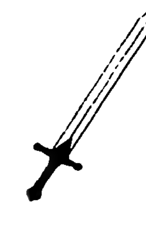
На шестом и седьмом уровнях вы найдете Лазерный Брусок, Керамический Брусок и Серебряную Ленту, а также пару Ботинок с ножами и Сандалии — все эти предметы пригодятся Ней. Здесь вас поджидают очень серьезные монстры — Flarewolf, Catfang, Forest and Scaly. Вам придется использовать специальные наклонные спуски между шестым и седьмым уровнем, чтобы добраться до полезных предметов.



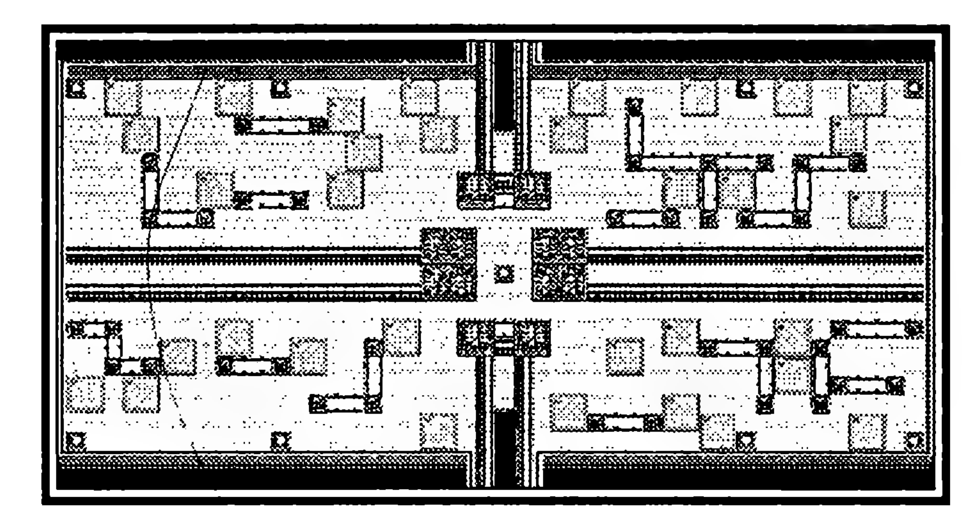
На Узо и в Климатроле вы можете легко набрать много очков опыта и поднять уровни всем членам команды. Когда Рольф достигнет 16 уровня, Эми — 15-го, Рудо, Анна и Кейн — 14-го, вы будете вполне готовы к тому, чтобы завершить возню с Климатролом. Если вы купили для Рудо Лазерную Пушку, не спешите сразу дать это оружие ему в руки, но все же не забудьте взять ее с собой.

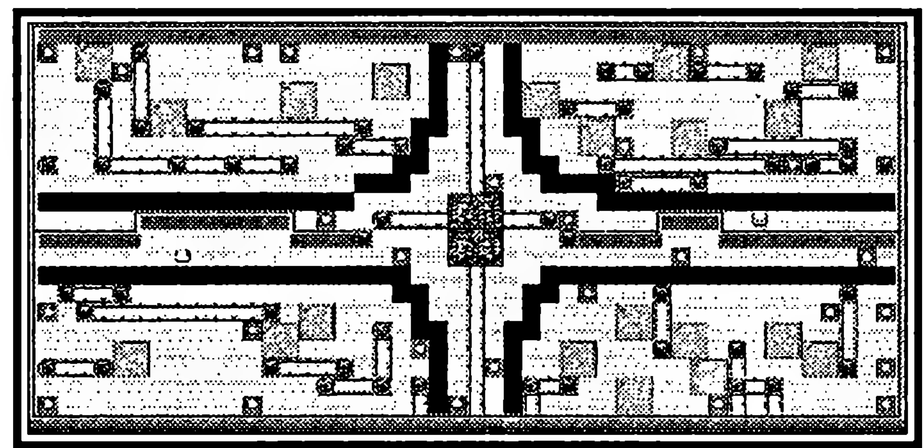


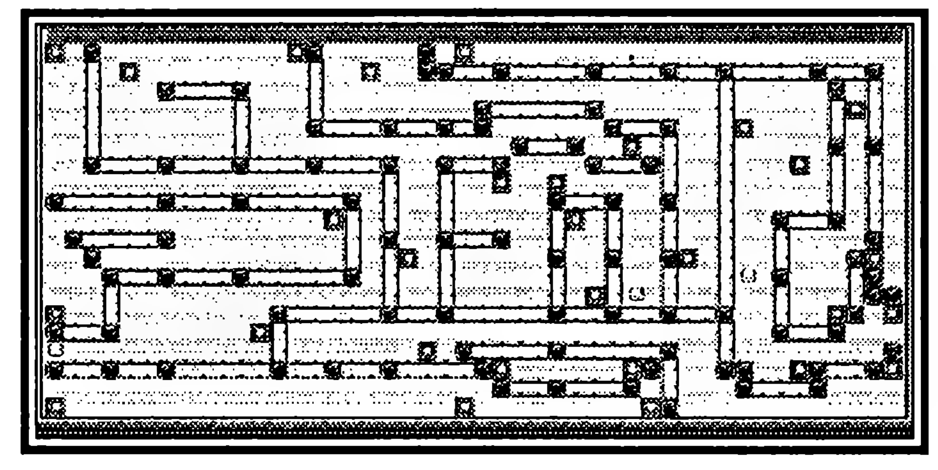
В вашей команде обязательно должны быть Рудо и Эми, купите для каждого из них столько Trimate, сколько они могут нести с собой. Используйте Hidapipe, чтобы всегда иметь свободный путь к реактивному скутеру и Пасео.

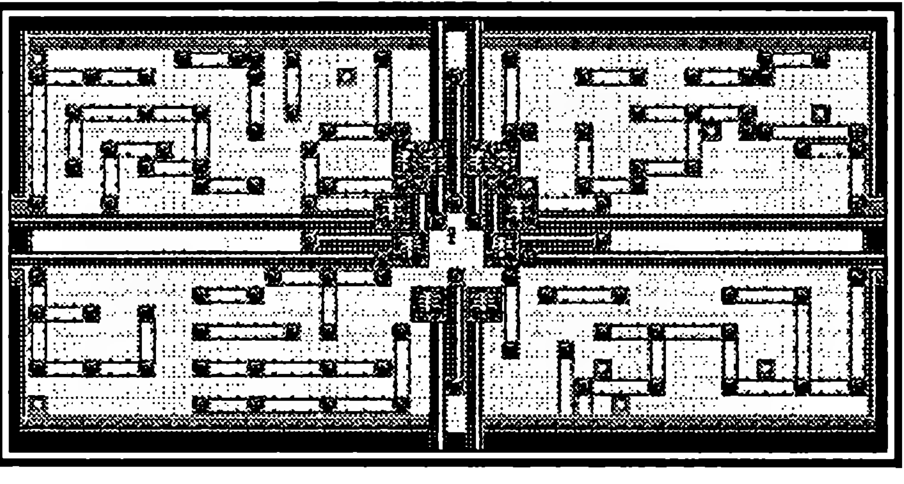


Двигаясь чрез Климатрол, вы вскоре достигнете центра самого верхнего — восьмого уровня. Как только вы достигнете его, используйте технику Res, которой владеет Ней, чтобы излечить всех членов команды (включая и Ней, разумеется) до полного запаса очков здоровья. Вооружите Рудо лазерной пушкой и, если вы счастливый владелец фирменного картриджа, сохраните игру при помощи Visiphone.









Поговорите с девушкой в центре уровня — она выглядит как точная копия Ней. Она расскажет вам свою историю. Ее зовут Neifirst (Первая Ней), и она является продуктом биоэкспериментов (как и ваша Ней). Ученые попытались прикончить ее, когда эксперимент, по их мнению, закончился неудачно. Но Первая Ней сбежала из лаборатории, прихватив данные о своих ДНК. Чтобы отомстить тем, кто ее создал и хотел убить, она произвела стаи биомонстров, а также захватила контроль над Климатролом.

Однако у нее есть и «хорошая» часть сущности — она, по сути дела, разделена на два существа, и второй ее половиной является... да, вы угадали — Ней. Ней тоже наполовину человек, наполовину монстр, но если Первая Ней ненавидит свою человеческую часть сущности, то Ней ту часть, которая ей досталась от монстров. Если Первая Ней желает уничтожить человечество с помощью биомонстров, то Ней готова умереть, чтобы не допустить этого.

Смерть Ней

Первая Ней уверена, что «добрая» Ней не сможет ее остановить и вызывает своего «двойника» на поединок. Сказав «Да», Ней соглашается сойтись со своим врагом в смертельной дуэли один на один. Но, увы, Ней не соперник такой сильной противнице. Первая Ней обстреливает свою соперницу напоминающими коготь снарядами, вылетающими из ее левой руки — этот вид атаки не столь опасен, а вот поток света, вылетающий из правой руки, действительно смертоносен. Первая Ней атакует раз за ход, но виды атаки меняются случайным образом.

Первая Ней наносит атаки с такой регулярностью, что Ней не успевает использовать Trimate, чтобы залечить раны. Если Первая Ней два раза использует свою правую руку, Ней должна иметь как минимум 155 очков жизни и 100 очков защиты, чтобы уцелеть. Она может гарантированно пережить две такие атаки подряд, если имеет 175

очков. Но результат схватки все равно предрешен — даже если свершится чудо и вам удастся убить Первую Ней, ваша Ней все равно умрет — они с Первой Ней являются частью одного целого, и если Первая Ней умирает, Ней все равно также должна покинуть этот мир.

Когда Ней умрет, Рольф и вся команда метнутся к ней. Ней напоследок попросит не допустить повторения ошибки, совершенной людьми, создавшими ее. Сказав это, она умрет. А Рольф поклянется отомстить за нее.

Первая Ней, как ни странно, благополучно пережила смерть своей «доброй половины» и Рольфу, Рудо и Эми придется сражаться с этим порождением беспечных ученых. У Первой Ней ни много ни мало 1400 очков жизни, она быстро восстановит все очки жизни, потерянные в битве с Ней. А вы можете использовать Лунную Росу, но все же не делайте этого без крайней необходимости.

Действия Рудо напрашиваются сами собой — создание заградительного огня из Лазерной Пушки. Рольф должен использовать свою технику Нафой до тех пор, пока не кончатся очки техники, а затем атаковать своим Лазарным Мечом, если без этого не обойтись. Эми должна использовать свою технику Deban, а на следующем ходу технику Sashu. А затем использовать огненные посохи, если кто-то из членов команды получил серьезные раны, используйте Trimate, чтобы восстановить очки жизни.

Использование Анны вместо Эми, возможно, сделает более легкой победу над Первой Ней, но два Огненных посоха Эми наносят столько же повреждений, сколько и два Laser Slasher Анны. Но Эми во-первых, владеет специальными техниками, а во-вторых, может лечить раны.

Если Рольф, Рудо и Эми достаточно сильны и у них есть Керамическая Броня, то им удастся одолеть Первую Ней после долгого ожесточенного поединка. Когда Первая Ней, наконец, испустит дух, здание Климатрола начнут сотрясать толчки. Первая Ней убита и никто не контролирует огромные запасы энергии, которая вот-вот найдет себе выход.

Далее вы можете отложить джойстик в сторону и просто смотреть ролики. Из Климатрола после длинной серии взрывов вся накопленная вода вытечет в озеро. Рольф и вся остальная команда возвращаются в Пасео, прихватив с собой тело Ней — они надеются оживить ее в Лаборатории Клонирования. Но попытка оканчивается неудачей, — клонировать научились только людей, а Ней ведь не совсем человек. Опечаленный Рольф идет к Центральной Башне, отчитываться перед Командующим о проделанной работе.

Дезертиры

В Центральной Башне царит полный хаос. Озеро благодаря воде, вылившейся из Климатрола, вышло из берегов и ужасное наводнение грозит всей планете. Командующий говорит вам, что избежать катастрофы можно только открыв дамбы, и вы просите, чтобы это задание поручили вам (а кому же еще-то?). Кроме того, он сообщит вам, что правительство на Палм считает именно вас виновным за сбои в работе Материнского Мозга, но Командующий не собирается вас задерживать, а великодушно отпускает спасать планету. Вам предстоит открыть четыре дамбы. Подлечитесь в госпитале, продайте Vulcan Рудо. Ней погибла, но вы-то живы и вам еще нужно спасти планету. Возвращайтесь домой, чтобы провести ревизию своего имущества и приготовиться к следующей Фазе игры — Дамбам.



Фаза III: Дамбы

Рольф к этому моменту должен достичь как минимум 16-го уровня, Эми — 15-го, а Рудо, Анна и Кейн — 14-го. Они должны быть идеально экипированы для боя. Теперь, когда Ней погибла, вы можете рассчитывать только на трех союзников. Оставьте дома Эми и возьмите с собой Рудо, Анну и Кейна. Кейн к этому моменту уже должен обучиться технике ломания механизмов. Прежде чем отправляться в путь, зайдите в Библиотеку и прочитайте там все, что касается дамб.

Музыка

Отправляйтесь в Опуту, и найдете там Уствестия. Теперь вам надо освоить технику Музицирования. Уствестия почему-то не любит женщин — за обучение своему искусству он берет с женщин 5000 месет, а с мужчин только 2000. Однако вы сможете сэкономить и обучить из женщин только Анну. Если вы хотите сэкономить 3000 месет обучите только Кейна или Рольфа. Попросите Уставистия сыграть для вас мелодию под названием Mystery (Тайна) — это одна из самых красивых мелодий в игре.

Если у Эми осталось немного Trimate после той памятной схватки в Климатроле, передайте его Кэйну. В Пиате закупите как можно больше Trimate — дайте его каждому члену команды столько, сколько он может нести. Теперь идите в верхнюю часть Пиаты и найдите Башни Контроля. Теперь вы можете войти в башню, расположенную точно посередине.

Башня Контроля

Перемещаться по лабиринту Башни Контроля вы сможете при помощи системы наклонных спусков. Вам придется пользоваться ими, чтобы перебираться с первого на второй уровень и обратно. Вам нужно добраться до пульта управления, расположенного точно в центре второго уровня. Вас будут преследовать и пытаться остановить роботы правительства. Из врагов вам встретятся роботы Whistle, Metalman, Mazgamma и Polezi. Кроме того, вам может попасться еще и Mechoman. Каждый из роботов намного сильнее любого из биомонстров (за исключением Первой Ней, конечно). Но в вашей команде есть Кейн, который умеет управляться с этими железками. После каждого поединка вы сможете залечить раны с помощью Trimate.

Когда вы доберетесь до пульта управления, вам придется использовать технику Музицирования. Если вы коснетесь пульта, не используя эту технику, вы просто телепортируетесь за пределы Башни. Использование этой техники позволит вам воспользоваться пультом, и вы услышите, где откроется дверь. Дверь отроется в стене за пультом. Пройдите через нее, и вы увидите четыре панели. Исследуйте их, и вы найдете четыре разноцветные карты: Красную, Желтую, Голубую и Зеленую. Ни один из членов команды не сможет взять больше чем одну из этих карт, но таким образом у них останется больше места для таких полезных вещей, как Trimate.

У вас в руках оказались ключи, позволяющие открыть все четыре дамбы (каждая из них соответствует одному из цветов). Открывать их придется в следующем порядке — сначала Красную, затем Желтую, Голубую и Зеленую. Каждую следующую дамбу открыть будет сложнее, чем предыдущую.

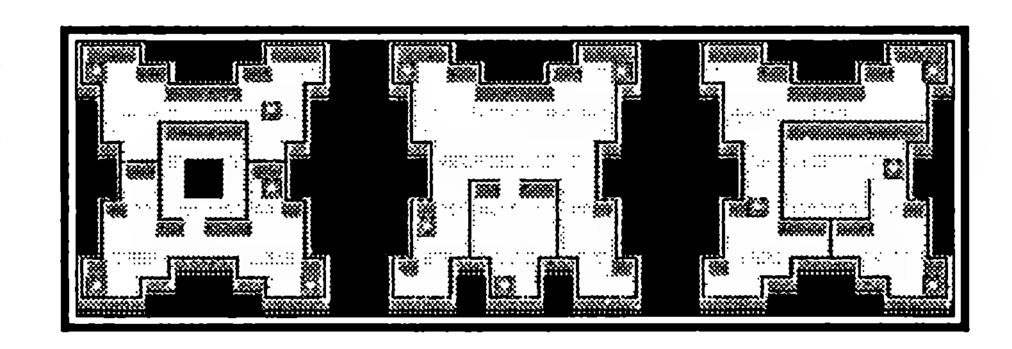
Единственных роботов вы встретите на пути к реактивному скутеру — это роботы Whistle — наиболее слабые из всех. Так что ничто не помешает вам отправиться к Синей Дамбе.

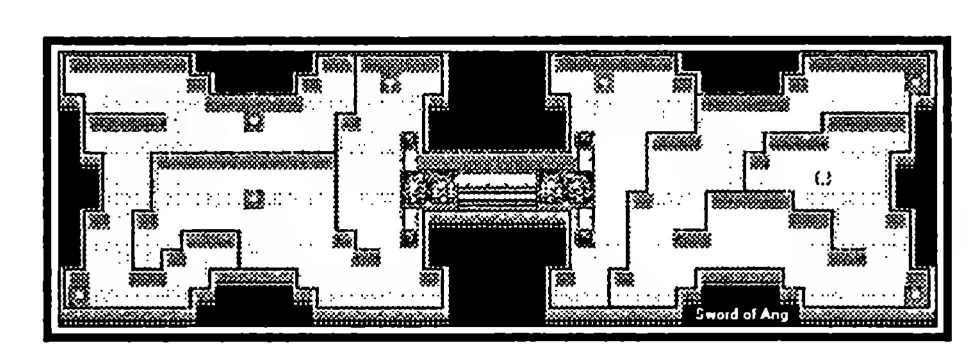


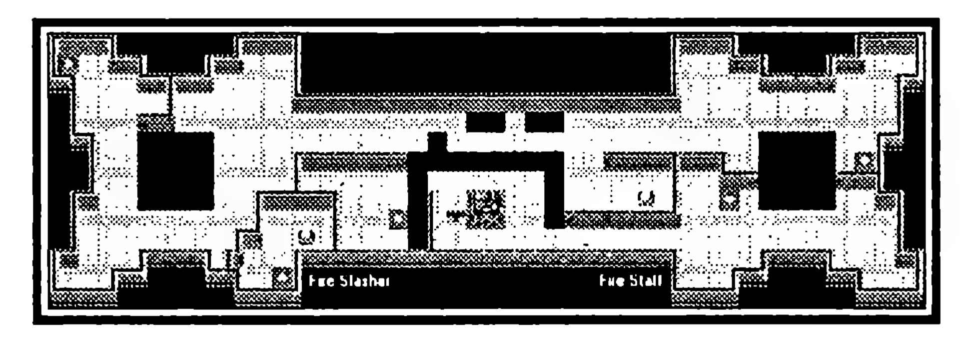


Красная Дамба

Поднимайте по южной реке, заключенной в тоннель, пока не достигнете Красной Дамбы. Встаньте перед дверью и используйте Красную Карту, чтобы войти внутрь. Красная Дамба разбита на три уровня-этажа, каждый из которых разделен на две секции — верхний и подвал. Будьте осторожны — здесь встречаются роботы Eyesore.







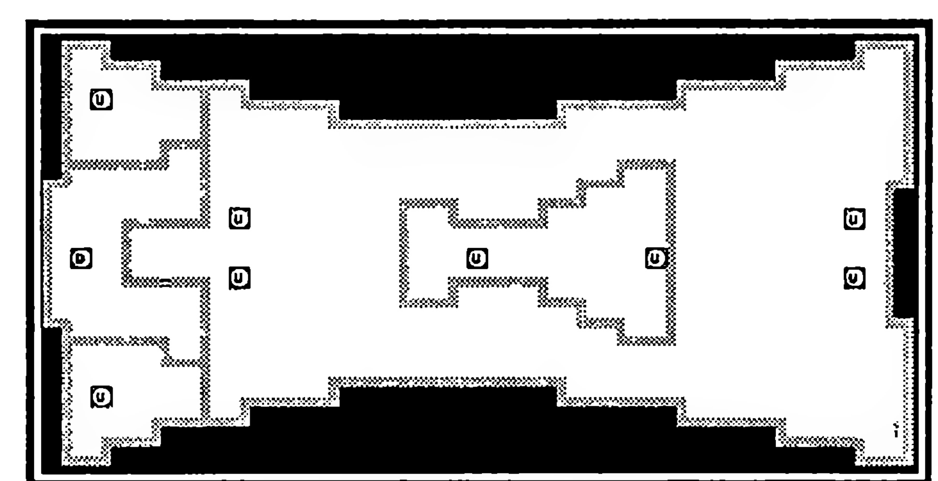
От спуска, расположенного у самого входа, следуйте на северо-запад, а затем спускайтесь в подвал. Затем идите на юг и северо-запад. Спуск приведет вас на первый уровень. Идите на юг и поднимайтесь на второй уровень. Возьмите Fire Slasher, который вы найдете в контейнере, и спускайтесь назад на первый уровень. Идите на запад и спускайтесь в подвал. Идите на север, затем на восток и поднимитесь на уровень один. Идите на запад и поднимитесь на второй уровень. Вас ждет длинная прогулка через весь второй уровень, начинаете вы с юга, затем идете на восток и северо-восток, пока не наткнетесь на большой провал. Идите на восток, и вы увидите хитрый проход между несколькими провалами. Когда вы пройдете по нему, наткнетесь на контейнер. Там вы найдете Огненный Посох, после чего отправляйтесь на восток. Обойдите еще один провал и спускайтесь на первый уровень. Идите на юг и спускайтесь в подвал.

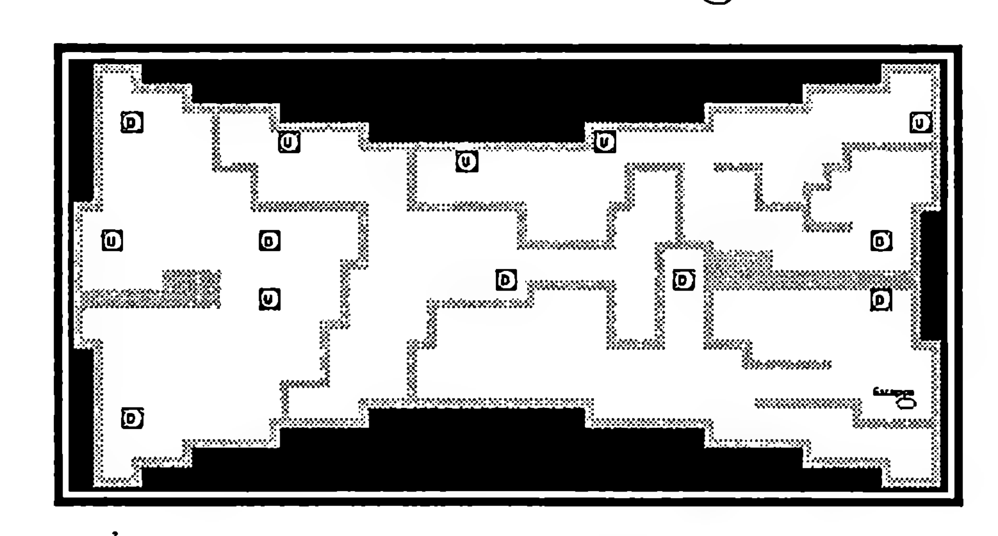
Затем идите на северо-запад, и вы обнаружите еще один контейнер. Внутри вы найдете Меч Анго, но не стоит сразу же использовать его. Это оружие исключительно мощное, но не дает никаких преимуществ в защите, в отличие от того же Лазерного Меча, которым вы вооружены теперь.

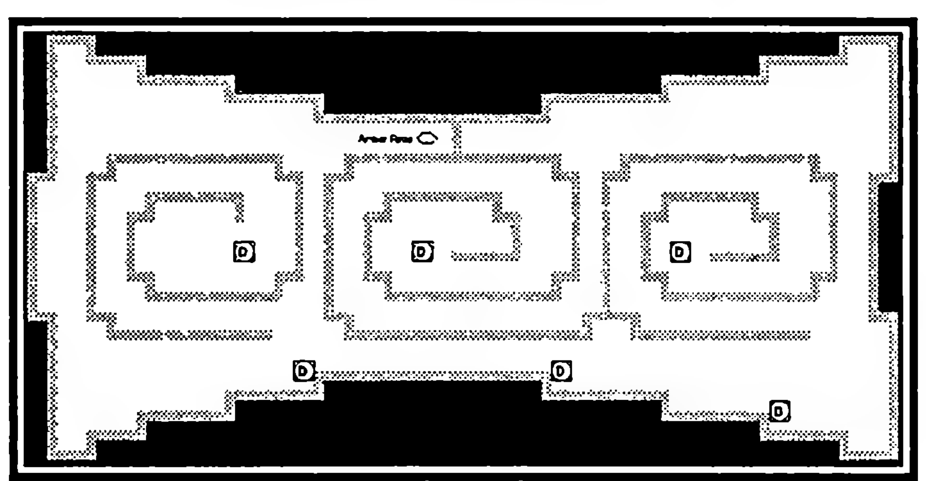
После того, как вы найдете Меч Анго, возвращайтесь к наклонному спуску и идите так далеко на запад, как сможете. Теперь идите на северо-восток, затем на восток и поднимитесь на первый уровень. Затем идете на запад, а затем на юг и поднимитесь на второй уровень. Отойдите на несколько шагов на юг, затем идите на запад, вы найдете Красный Компьютер и пульт управления. Используйте Красную карту, Пульт Управления, и вы откроете Красную Дамбу — южная река теперь переполнена водой. Возвращайтесь в Пасео и подлечитесь в Госпитале.

Желтая Дамба

Теперь вас ждет прогулка по западной реке, в конце которой находится Желтая Дамба. С помощью желтой карты откройте дверь. Пройдите мимо двух наклонных спусков, расположенных у самого входа, и идите к наклонному спуску на самом верху. Поднимитесь по нему. Идите на северо-запад







мимо еще одного спуска, затем идите на запад к другому спуску. Поднимитесь по нему на третий уровень. Идите на запад, и вы найдете хрустальные доспехи, которые называются Crystanish. Дайте их Рудо или Кейну, возвращайтесь назад в верхнюю часть первого уровня, а затем поднимитесь по уклону, расположенному рядом. Южнее от того места, где вы очутились, вы найдете Escapipe. Возьмите эту полезную штуковину и идите на запад, а затем север вдоль стены. Вскоре вы найдете спуск в центр первого уровня.

С того момента, как вы оказались в центре, идти дальше будет легче (если не принимать в расчет роботов, конечно). Вы повстречаетесь с новыми видами роботов на Желтой Дамбе — Cooley 61, Twig Man и Firgamma.

Идите на запад к очередному уклону, по которому поднимитесь на уровень два. Идите на северо-восток до очередного уклона и поднимитесь на третий уровень. Двигайтесь строго на юг и по очередному уклону поднимитесь на четвертый уровень. По спиральному проходу двигайтесь к очередному уклону. Прежде чем воспользоваться им, сверните на север в небольшой проход, и на восточной стороне вы увидите контейнер на восточной стороне. Там лежит Янтарное Одеяние. Этот вид доспехов может носить только Хью, и он столь же прочен, как Титановый Нагрудник, кроме того, при использовании Янтарного Одеяния вы можете лечить рану и использовать технику Gires. Так что это в высшей степени полезная вещь, явно стоит прихватить ее с собой.

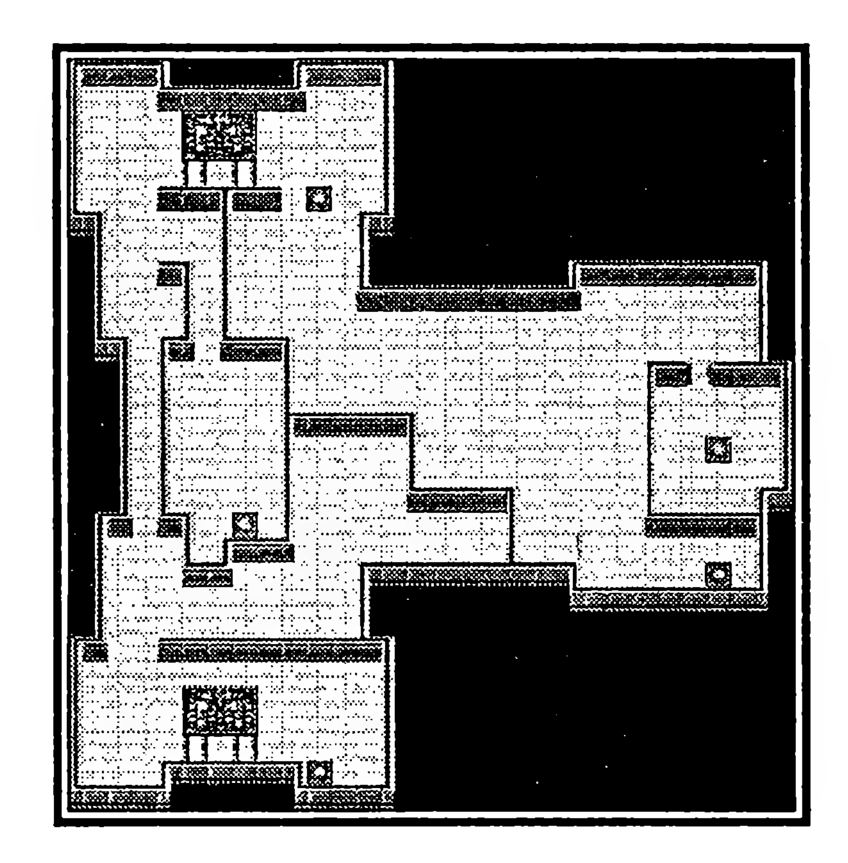
Возвращайтесь вниз по уклону и спускайтесь дальше. Вам попадется на пути Хрустальная Накидка для Анны. Возвращайтесь наверх и двигайтесь на восток по другому наклонному спуску. Вы попадете в маленькую комнату на третьем уровне, где лежит еще один контейнер. В нем вы отыщете Хрустальный Нагрудник для Рольфа. Степень защиты, которую дает этот вид доспеха, вполне достаточно для того, чтобы без опаски использовать Меч Алго. Кроме того, Хрустальный нагрудник, если вы используете его как простой предмет, дает вам возможность использовать технику Gra. После того, как Рольф надел этот доспех, можете смело вооружать его мечом Алго.

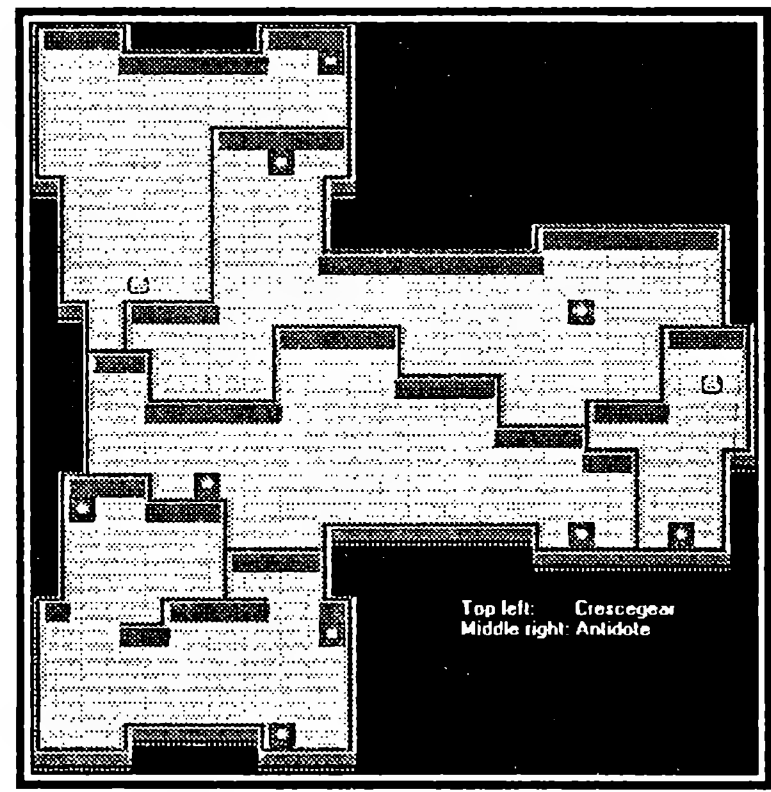
Возвращайтесь на уровень четыре, пройдите весь путь до восточной стены, затем идете на север. Продолжайте идти на север так далеко, как только сможете, а затем поверните на запад, а затем сверните на юг. Вы окажетесь в спиральном проходе, который заканчивается в центре третьего уровня — как раз там, где находится Желтый Компьютер. Положите Желтую Карту на панель. Вы услышите звук извергающейся воды — Желтая Дамба и западная река наполнена бурлящей водой.

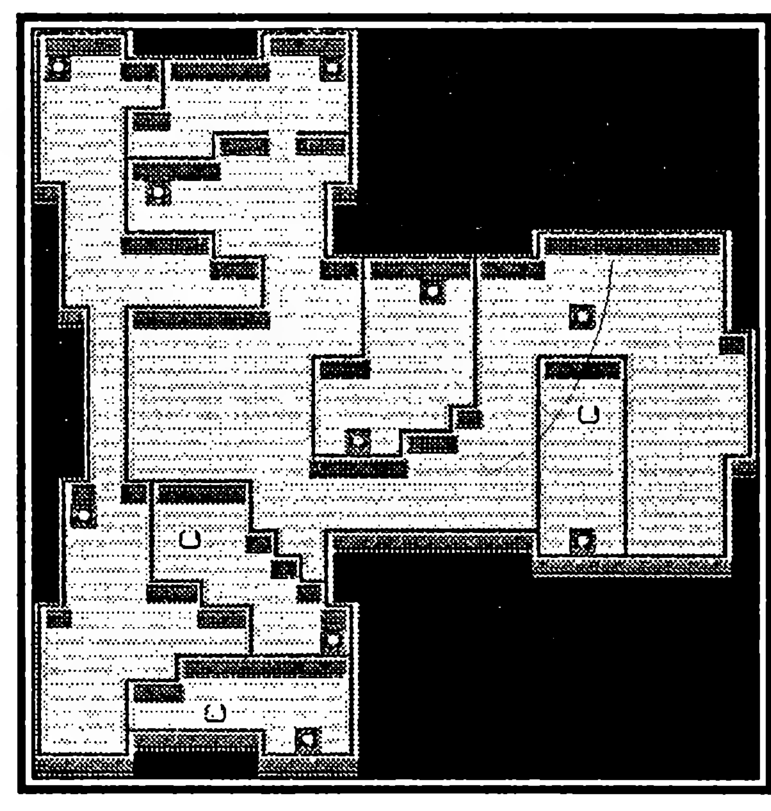
Синяя дамба

По восточной речной трубе вы доберетесь до Синей Дамбы. Откройте дверь при помощи карты. Остерегайтесь роботов Pot Head, Van и Attmech. Только лазеры Кейна и Рудо могут нанести ванам серьезные повреждения.









Идите через дамбу и поднимитесь на второй этаж.

Двигайтесь на юг и восток, доберитесь до третьего этажа. Потом на юго-запад, запад и север, чтобы оказаться на четвертом. Прежде чем подняться туда, пройдите немного на север и спуститесь на второй этаж. На юго-западе находится Механизм полумесяца. Этот шлем обладает мощью Механизма Титана и лечит вас подобно Янтарной одежде. Только Рудо может воспользоваться чудесным устройством.

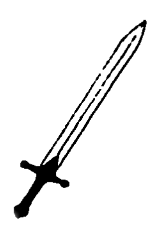
Вернитесь к подъему на четвертый этаж. Недолгий путь приведет вас к пятому. На юго-востоке находится Шлем Шторма, устройство, обладающее силой предыдущего артефакта и позволяющее применять технику Гизан. Только Кейн может воспользоваться этим предметом.

На юге вы сможете спуститься на четвертый этаж. Пять ям расположены в шахматном порядке. В контейнере вы найдете Colorscarf. Этот артефакт может носить только Анна, и по мощности он не уступает Короне из драгоценных камней.

Спрыгните в юго-восточную яму, чтобы попасть на третий этаж. Напротив вас окажется контейнер со Снежной Короной. Возможно, это один из самых ценных предметов в игре. Защита, вызываемая Снежной Короной, распространяется на весь отряд. Отдайте артефакт Анне, она обладает достаточной скоростью, чтобы успевать активизировать щит в начале боя.

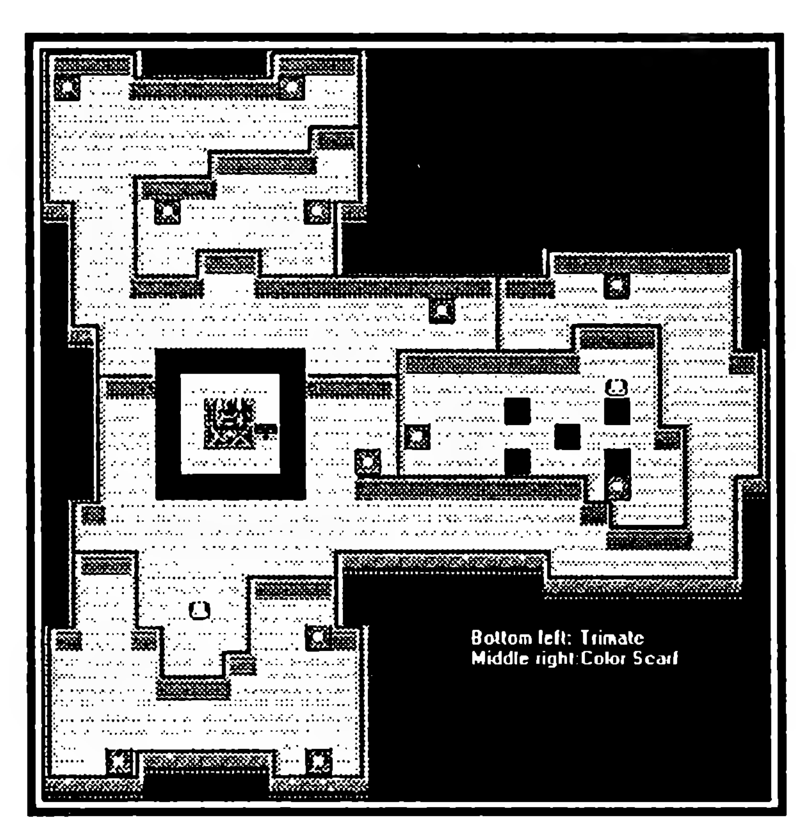
На юге от контейнера спуститесь на второй этаж. Идите на запад и еще раз спуститесь. На первом этаже вам предстоят несколько длинных переходов. Сначала на север и за угол, потом на юг и, наконец, на юго-восток. Поднимитесь на второй этаж. Перед вами окажутся два подъема. Воспользуйтесь тем, который находится на северо-востоке, тогда вы сможете извлечь из контейнера Шарф Ветра, позволяющий применять технику Zan. Спуститесь и воспользуйтесь северо-восточным подъемом. Пройдите к северному концу дамбы и поднимитесь на четвертый этаж. На юге вы увидите большую яму. Обогните ее с востока и спуститесь на третий этаж. Идите на юго-запад, снова поднимитесь. Вы окажетесь на другой стороне ямы.

В середине широкого квадратного отверстия находится платформа с синим компьютером. Идите на юго-запад и возьмите из кон-



тейнера устройство. Потом двигайтесь на восток, пока это будет возможно, и на север. Вернитесь на пятый этаж.

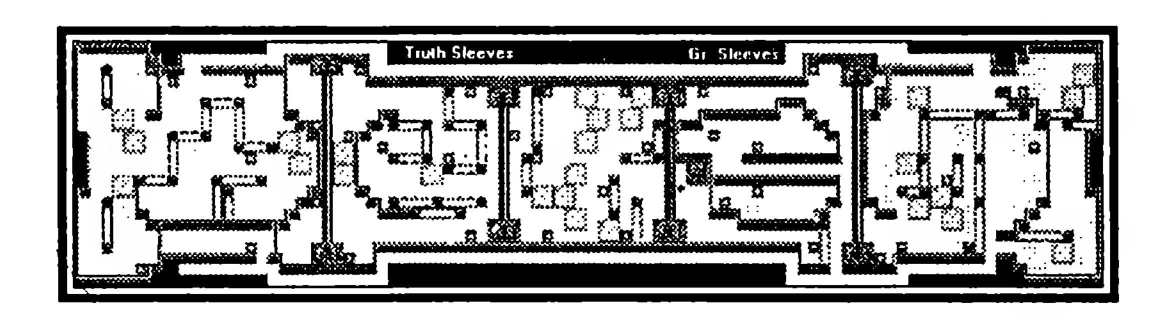
Идите на юг и запад, спуститесь на четвертый этаж. На юге находится спуск, ведущий в комнату с контейнером, в котором вы найдете Звездный Туман. Возьмите его и вернитесь на пятый этаж. Идите на северо-восток, пока не доберетесь до ямы в форме буквы «Г». Спрыгните в нее и приземлитесь на платформе с синим компьютером. Вставьте в панель синюю карту.

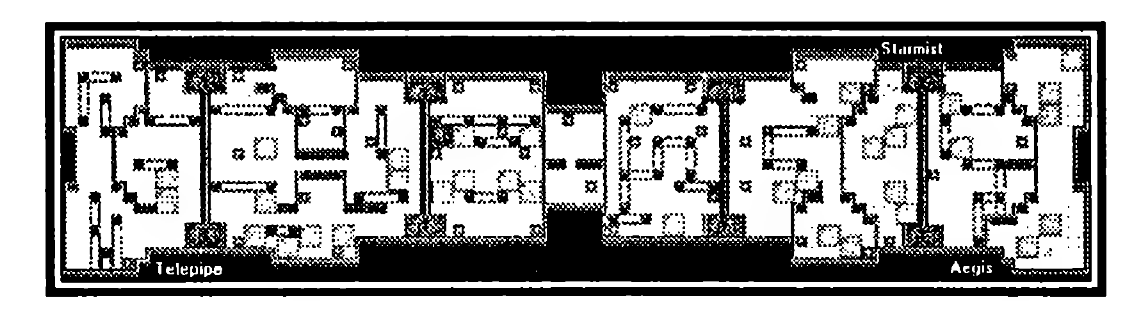


Теперь вы можете покинуть синюю дамбу. Труба и ее ответвления заполнены водой. Вернитесь в Пасео. Подлечитесь в больнице. Продайте Titanigear Рудо, Titanimet Кейна и Корону Анны. Оставьте Звездный Туман в камере хранения Центральной Башни. Шарф Ветра прекрасно заменит Корону из драгоценных камней. Только Шир может пользоваться им.

Зеленая дамба

Вы попадете в зеленую дамбу через северную трубу. Здесь всего два этажа, но из всех дамб именно зеленая является самой опасной и трудной для прохождения. Вас ждут новые роботы: Heavysolid, Twigtall, Monstar и Kilgamma.





От входа идите на юг и поднимитесь на второй этаж. Семь спусков ведут вниз. Выберите ближний из двух, расположенных на западе. Вы окажетесь в области с единственным подъемом на западе. Воспользуйтесь им. На втором этаже вы найдете контейнер, в котором окажутся Рукава Правды. Этот предмет может лечить вас, как техника Gires. На северо-западе от контейнера находятся два спуска. Воспользуйтесь северным. Идите на запад и поднимитесь на второй этаж. На западе окажется спуск и проход, ведущий по внешней стороне дамбы. Идите на юг и воспользуйтесь следующим спуском. На первом этаже вы найдете Телетрубу. Пока вам не особенно нужен этот предмет.

Вернитесь к внешнему проходу. Двигайтесь по нему осторожно, если вы сорветесь, уровень придется начинать сначала. В конце карниза идите на восток и спуститесь на первый этаж. Пройдите еще немного на восток, потом на юг. В контейнере вы найдете щит Аегис. Этот артефакт не слабее Зеркального Щита, кроме того, он лечит вас, как техника Gires.

Вернитесь к концу внешнего прохода. Идите на запад и юг. Справа вы увидите спуски, находящиеся один за другим. В контейнерах на севере и востоке лежат рукава, но сейчас они вам ни к чему. Воспользуйтесь спуском, стоящим к северо-востоку от остальных. В контейнере вы найдете Звездный туман. Возьмите его и вернитесь на вто-

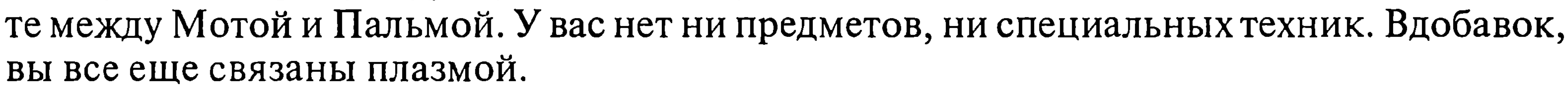


рой этаж. Воспользуйтесь следующим спуском. Пройдите немного на север, а потом на запад. Поднимитесь на второй этаж. Идите на запад и север. Вы найдете зеленый компьютер. Вставьте в него соответствующую карту. Наводнение предотвращено!

Гаила

Три Вооруженных Глаза появятся перед вами сразу после того, как вы откроете последнюю дамбу. Огромные лазеры, стреляющие в течение трех туров, нанесут вашему отряду незначительный урон. Но потом один из роботов создаст вокруг вас плазменное кольцо, из которого вы не сможете выйти. Единственный способ избежать этой опасности — разделаться с врагом за три тура. К сожалению, похоже, что это невозможно.

В любом случае, вас захватят и доставят на спутник-тюрьму, курсирующий по орбите между Мотой и Пальмой. У вас нет ни предметов, ни специальных техник. Вдобавок, вы все еще связаны плазмой.



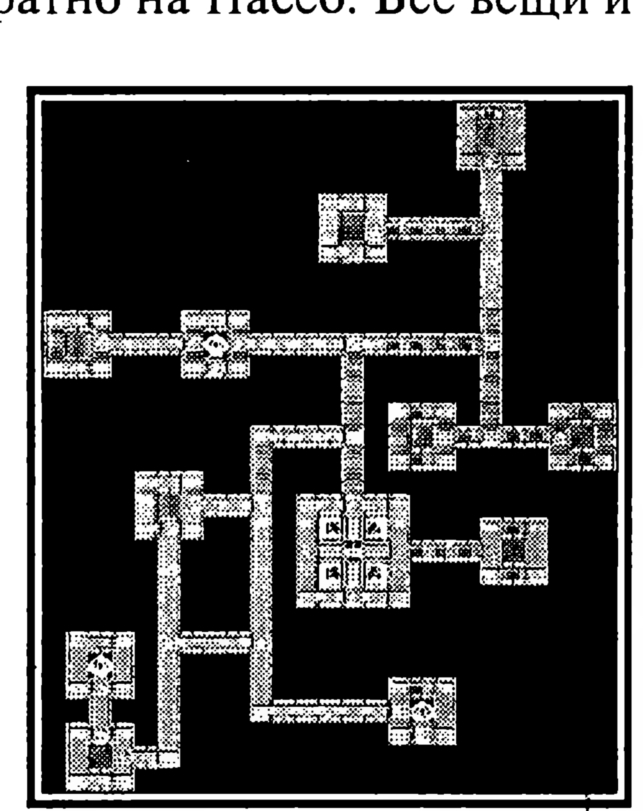
Отряд ходит по спутнику в поисках способа сбежать с него. Роботы пытаются остановить вас, а у бойцов нет оружия, чтобы противостоять им. По счастью, вы всегда можете отступить и не участвовать в сражении.

Внезапно тюрьму сотрясает взрыв страшной силы. Спутник с нарастающей скоростью движется в неизвестном направлении. Вам нужно срочно найти пульт управления.

Добравшись до компьютера, вы выясните, что спутник падает на планету Пальма и нет ни малейшего шанса остановить его.

Вокруг все темнеет, и вы снова видите повторяющийся сон. Когда герой открывает глаза, перед ним стоит незнакомый мужчина. Команда находится на космическом корабле. Оказывается, звездный пират Тайлер успел спасти вас. Спутник по-прежнему несется к планете и, похоже, скоро от Пальмы ничего не останется.

Тайлер рассказывает про планету Дезо, на которой живет человек, знающий тайну Материнского Мозга. Потом пират доставляет команду обратно на Пасео. Все вещи и техника снова в вашем распоряжении.



Идите в Центральную Башню и поговорите с командующим. Выслушав ваши планы относительно планеты Дезо, он откроет вам доступ на вершину башни. Там стоит космический корабль. Проверьте свое снаряжение: вам предстоит опасное путешествие на ледяную планету.

Фаза IV: Дезо

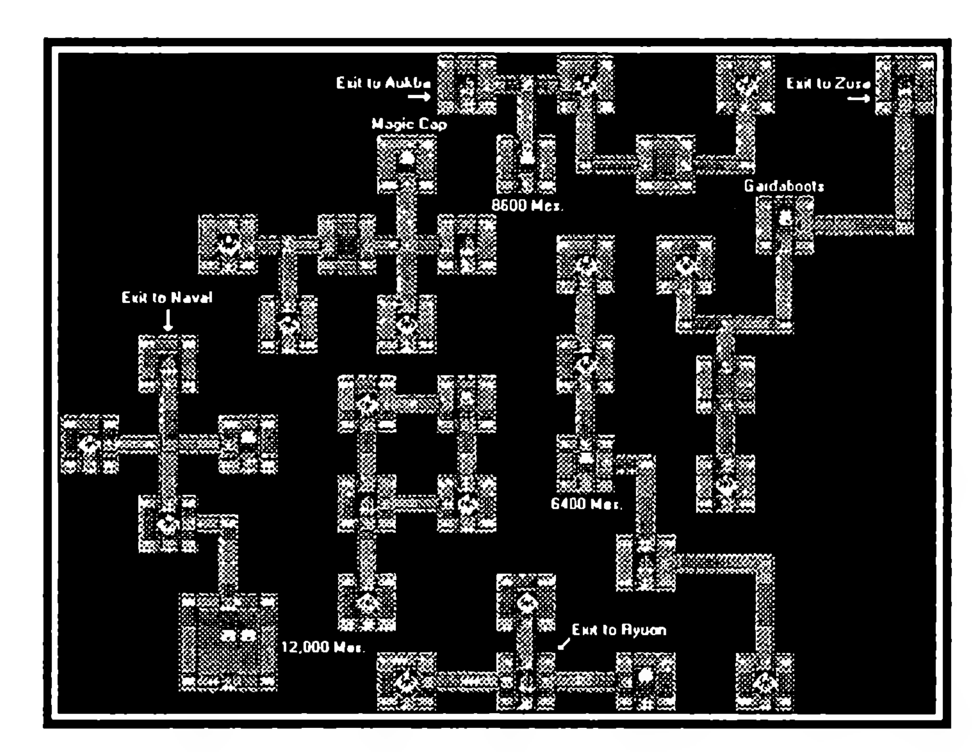
Скур

Поднимитесь на крышу Главной Башни. Космический корабль автоматически доставит вас в Скур, космопорт на планете Дезео. Отметьте место приземления на карте.

Если с вами нет Эми, запаситесь комплектом противоядий. От Скура ведут шахты, по которым вы можете доб-

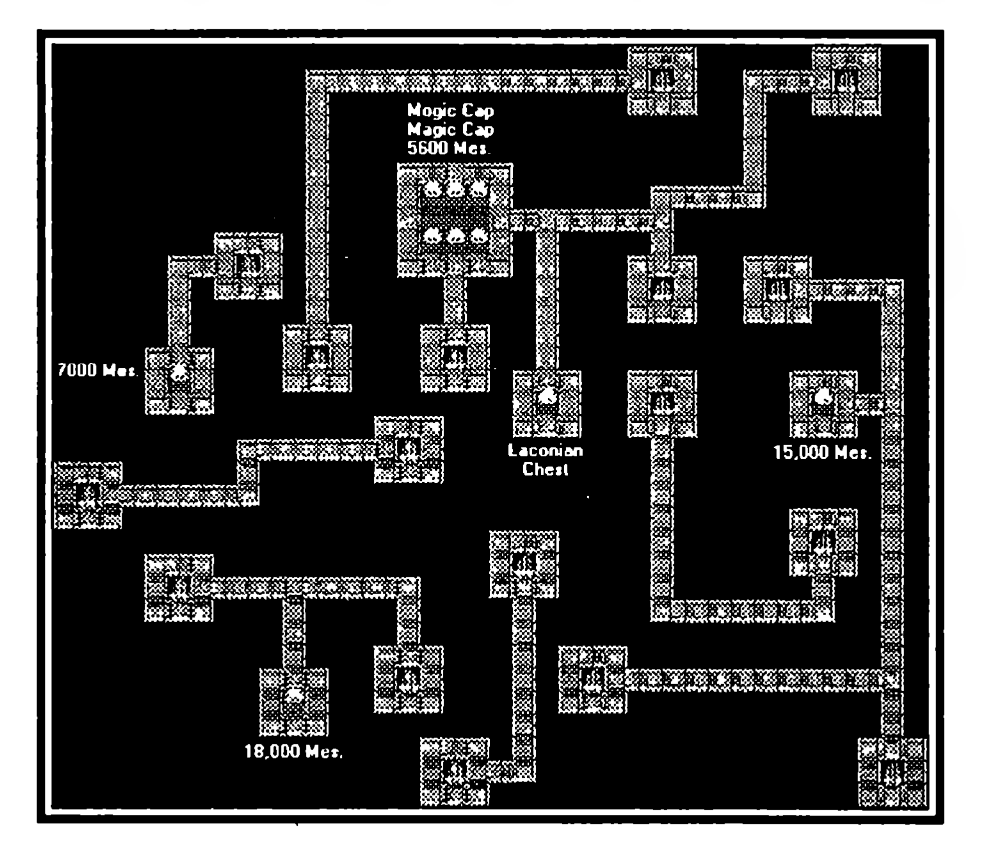


раться в любой участок планеты. Постарайтесь не заблудиться, возможно, вам придется воспользоваться космическим кораблем, чтобы вернуться на Пасео за медикаментами.



На Дезо путешественников подстерегают новые враги и три типа роботов, с которыми вы не сталкивались до сих пор. Самый опасный из них — Tracerbase.

Аборигены говорят на незнакомом языке. Вам не удастся объясниться с местными жителями, пока вы не найдете специальное устройство. Чтобы получить его, идите на север от космопорта, когда доберетесь до развилки, сверните налево. Остановитесь у первой лестницы, идущей вниз, и пометьте ее E1. Определите на карте место назначения и пометьте его X1. До конца идите на запад, минуйте два ответвления к югу. Спуститесь по лестнице и возьмите из контейнера 7800 месет. Вернитесь к пункту X1, оттуда доберитесь до первого поворота на юг. Пометьте лестницу E2. Потом спуститесь и оставьте отметку X2. На севере вы найдете большую область с шестью контейнерами и котом.



В трех лежат 5600 месет, волшебный колпак и могик-колпак. Головные уборы позволят вам понимать язык людей Дезо и говорящих котов. При этом, если вы пытаетесь вступить в диалог с котом, надев колпак могик, тот реагирует крайне враждебно. На обратном пути воспользуйтесь именно этим колпаком, чтобы спокойно общаться с людьми в городе. Если вы наденете волшебный колпак, обитатели Скура начнут вас в чем-то подозревать, а торговцы вдвое увеличат цены.

Обследуйте все туннели. Вы найдете два артефакта, 60 000 месет и четыре лестницы, ведущие на поверхность. Оказывается, на планете стоят еще три города: Зоса, Риуон и Аукба.

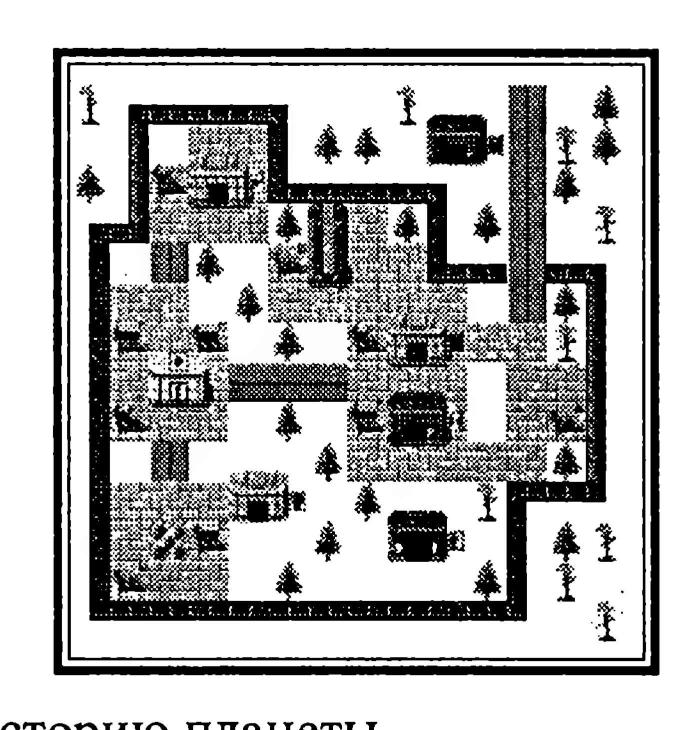
Города Дезо

Когда доберетесь до города Зоса, наденьте могик-колпак. У местных жителей можно получить немного информации, но главное здесь — это предметы, которые вы можете купить. В лавке доспехов выберите Laconiamet для Рудо и Laconcape для Анны. Потом отправляйтесь в оружейный магазин и возьмите Pulse Vulcan для Рудо и Laconian Slasher для Анны. Продайте ее Лазерный Слэшер и возьмите в левую руку Огненный Слэшер. Если с вами идет Кейн, вам пригодится Laconian Mace.

Вернитесь в космопорт через станцию телепортации в Зосе. Летите обратно на Пасео, подлечитесь в больнице.





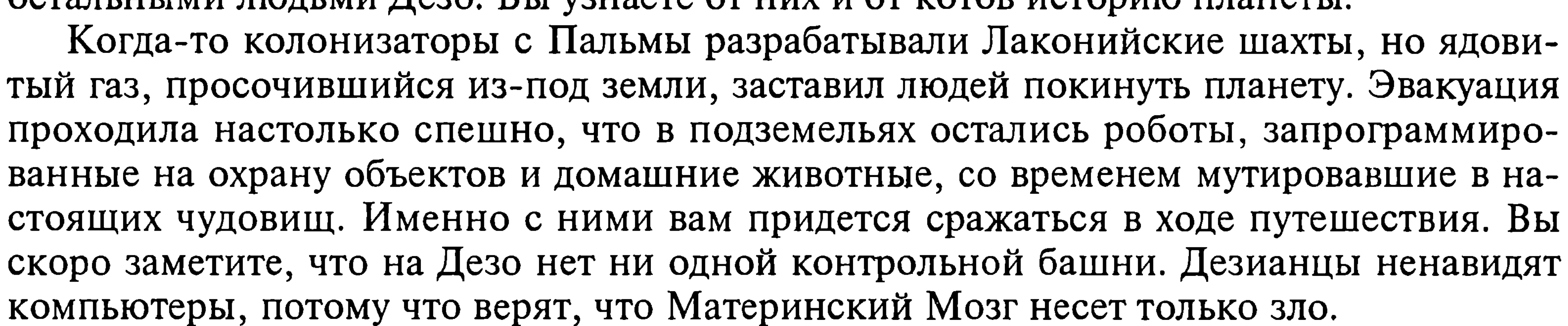


Возьмите Зеленые рукава и Телетрубу в Зеленой дамбе и противоядие в Синей дамбе. Рукава оставьте в камере хранения. Остальные предметы пригодятся вам.

Теперь доберитесь до Риуона. Купите Рольфу Лаконийский Меч, а если Кейн с вами — Лаконийский Щит. В Скуре займитесь охотой на монстров, если вам не будет хватать денег, отправьте Шир воровать. Не берите ее в Дезо, лучше вернитесь на Пасео и оставьте ее там.

Единственный полезный предмет в Аукбе — пара ботинок для Эми.

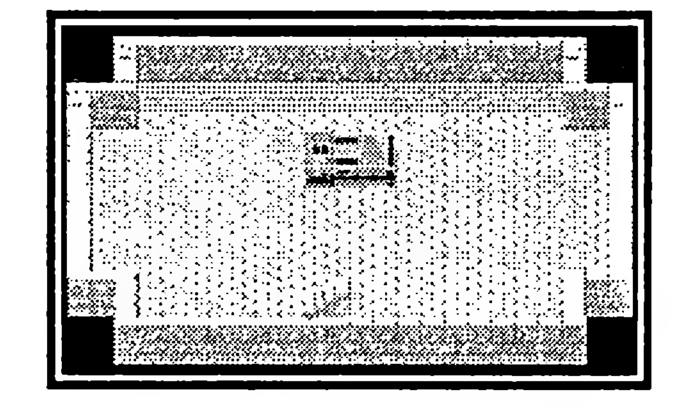
Обойдите Аукбу и поговорите с местными жителями, потом телепортируйтесь в Зозу и Риуон и пообщайтесь с остальными людьми Дезо. Вы узнаете от них и от котов историю планеты.



Когда-то колонизаторы с Пальмы разрабатывали Лаконийские шахты, но ядовитый газ, просочившийся из-под земли, заставил людей покинуть планету. Эвакуация проходила настолько спешно, что в подземельях остались роботы, запрограммированные на охрану объектов и домашние животные, со временем мутировавшие в настоящих чудовищ. Именно с ними вам придется сражаться в ходе путешествия. Вы скоро заметите, что на Дезо нет ни одной контрольной башни. Дезианцы ненавидят компьютеры, потому что верят, что Материнский Мозг несет только зло.

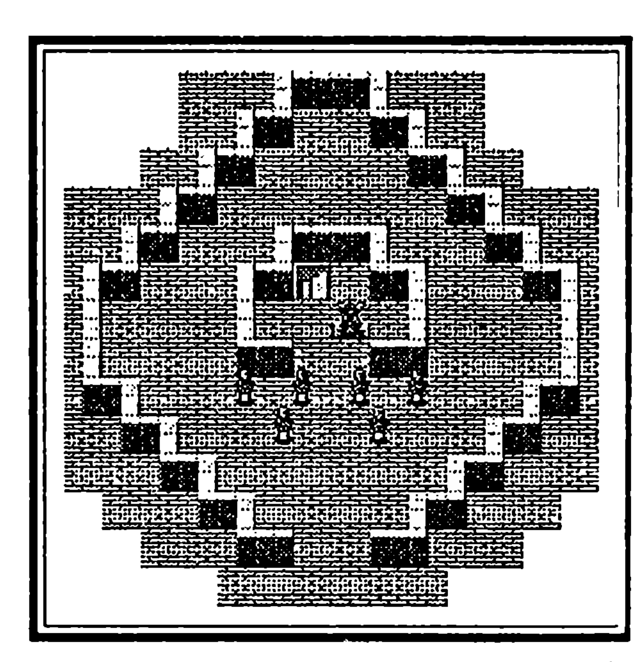
В Аукбе вы услышите про Ущелье и прекрасного человека со странными способностями, прилетевшего с Пальмы. Теперь он должен быть в дальней части Ущелья.

Возьмите Trimate в Риуоне и, если с вами нет Эми, противоядие в Пасео. Телепортируйтесь обратно в Аукбу и идите на запад до самого конца. Потом сверните на юг. На карте найдите круги, это вход в Ущелье. Вы окажетесь в подземелье с тремя этажами, причем первый и второй этажи придется пройти дважды. На первом этаже продвиньтесь на запад так далеко, как только сможете, потом сверните на север. На втором этаже поднимитесь по второй лестнице. Пройти дальше не так сложно. Берегитесь монстров и роботов. Особенно опасны призрачный робот и воздушный танк.



Усадьба Эспаров

Когда вы доберетесь до противоположной части Ущелья, идите на запад, и увидите усадьбу Эспаров. Убедитесь, что Рольф жив, иначе охрана не пропустит вас дальше.



Внутри поместья шесть эспаров стоят перед троном. От них вы узнаете, что человек, сбежавший с Пальмы после прихода к власти Материнского Мозга, теперь спит в криогенной фуге. Когда вы придете, он должен проснуться.

Спуститесь по лестнице. Два эспара охраняют вход в бункер с криогенной фугой. Один из них скажет, что не хотел бы будить хозяина, но тут двери бункера распахнутся.

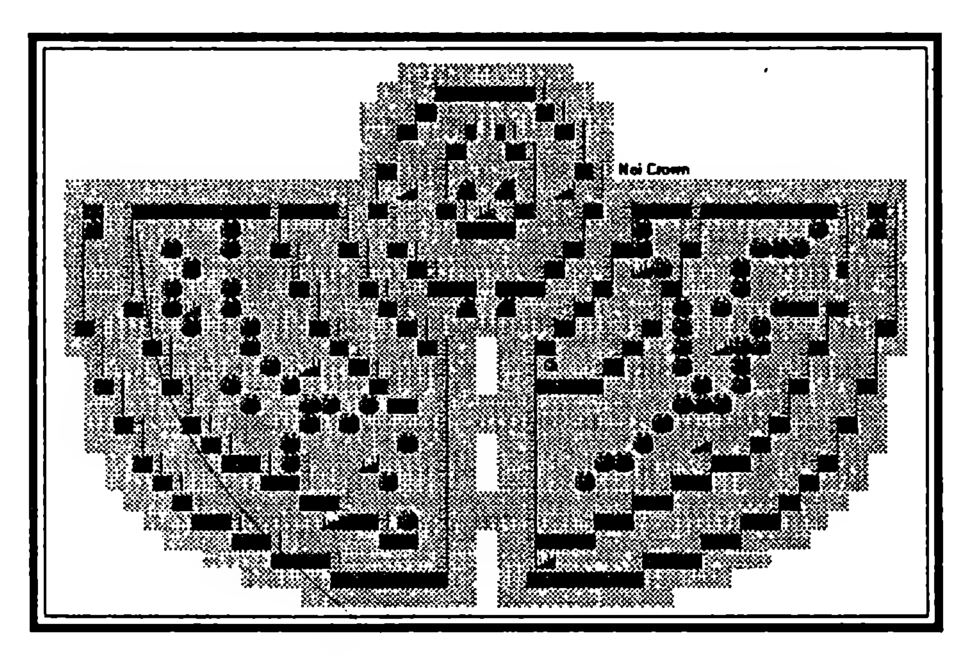
Этот человек Лутс, последний телементал Элго. Он знает Рольфа, потому что десять лет назад спас мальчику жизнь во время крушения космического корабля. Оказы-

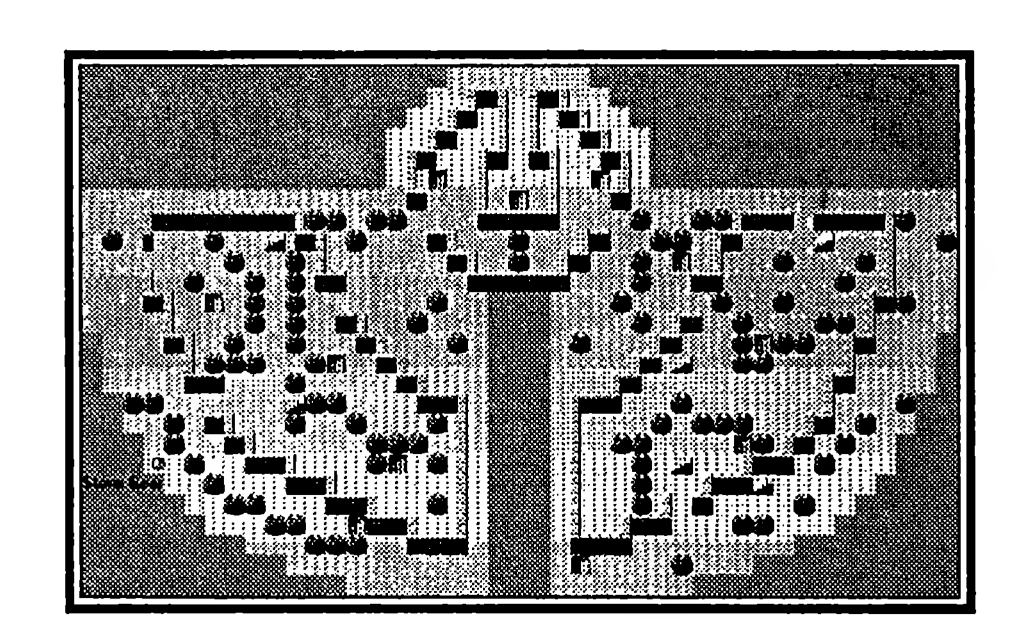
вается, ваш герой — последний потомок Элис. Значение сна, с которого начинается игра, тоже открывается вам. 1000 лет назад Темные Силы уже пытались уничтожить Элго. Теперь ваша очередь предотвратить разрушение. Лутс даст вам Воздушную Призму, при помощи которой вы сможете видеть невидимое, и расскажет про оружие, почему-то названное именем Ней.

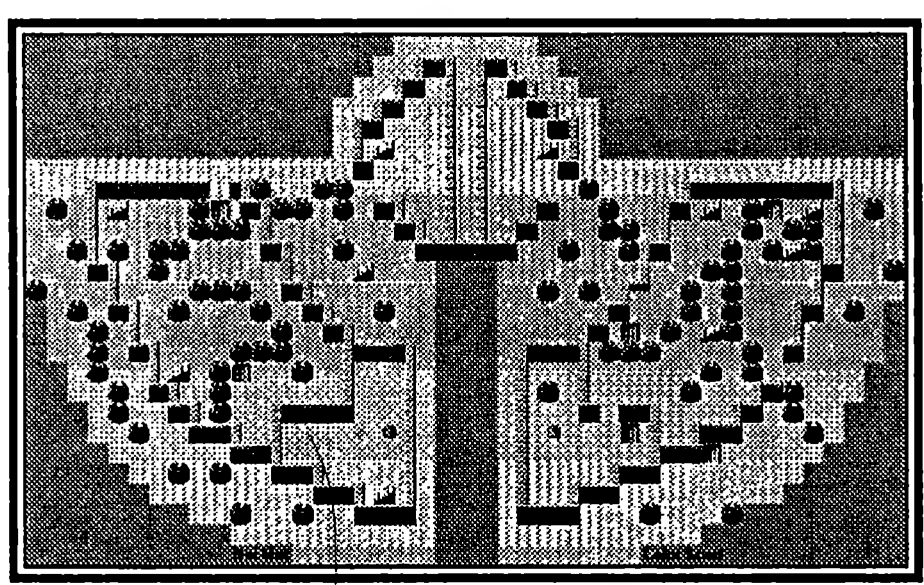
Возьмите призму из контейнера и вернитесь в Аукбу. Телепорт перенесет вас в Скур, а корабль доставит на Пасео. Не забудьте посетить больницу и проверить снаряжение. Приключения продолжаются!

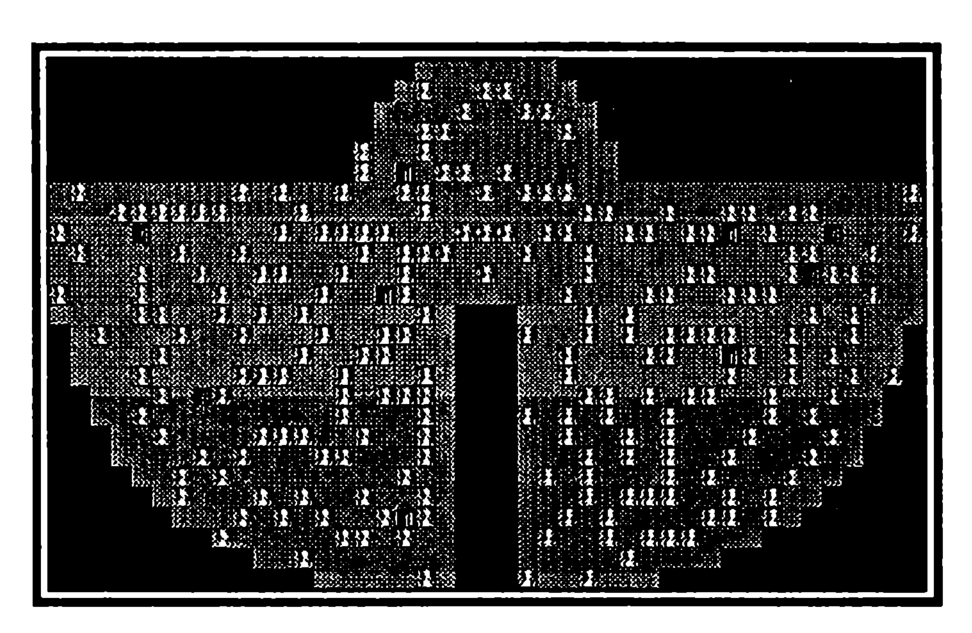
Возьмите в команду Рудо и Анну, четвертым спутником может быть Эми или Кейн. Летите в Скур и при помощи Телетрубы доберитесь до Аукбы.

Меноуб









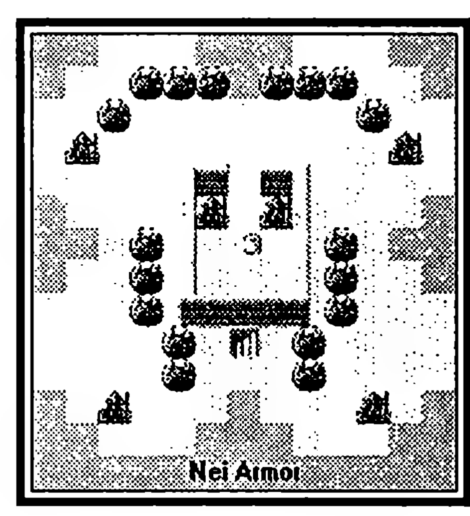
К западу от Аукбы находится подземелье, которое называется Меноуб. Большинство монстров (Мисткейп, Иллюзионист и Рестлер) в нем не очень сильны, но яд Сакоффа может принести большие неприятности. Чудовища четвертого этажа несколько опаснее. Вам предстоит встреча с Тенью, Большим Драконом, Пылающим Мечом и Имагиомгом.

На нижних этажах подземелья статуи стоят настолько близко друг к другу, что образуют непреодолимые стены. В конце подземелья им на смену приходят деревья. Вам придется несколько раз пройти по всем этажам и проделать длинное путешествие по последнему, чтобы найти все артефакты. Это Colrscarf и штормовой механизм, а также предметы, о которых вам рассказывал Лутс: Корона Ней и Неймет. Первый из них подойдет Эми, второй Рольфу. Выберитесь из опасного места и, если это будет необхо-



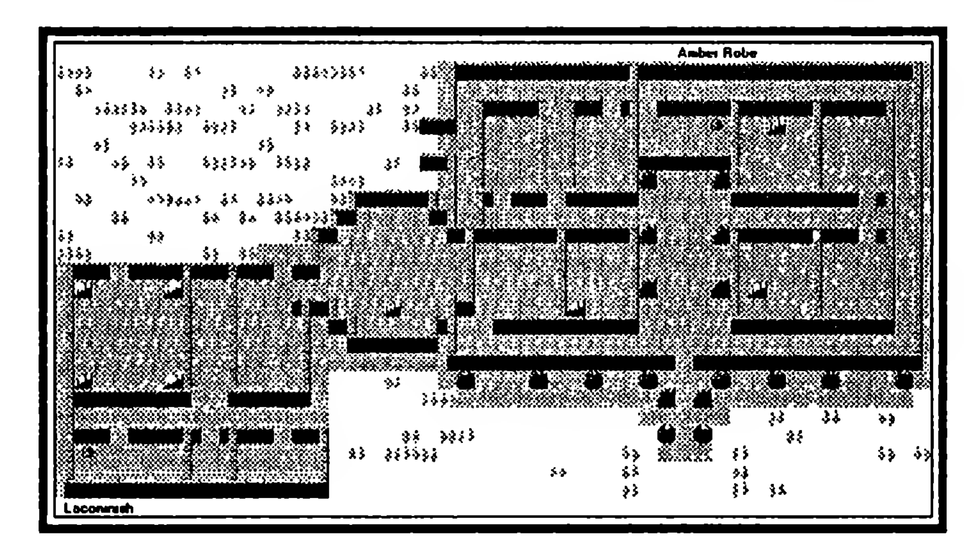
димо, посетите больницу в Аукбе. Возможно, за предметами Ней придется вернуться еще раз.

Гуарон

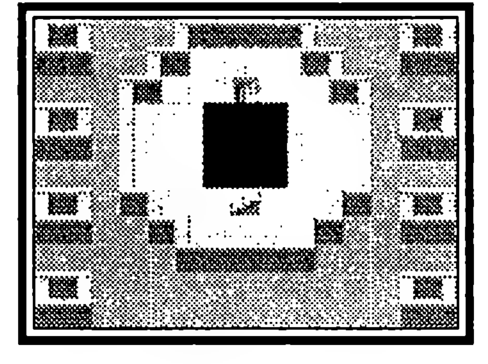


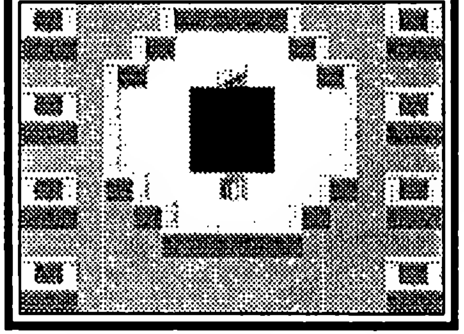
Собрав все артефакты в Менобе, телепортируйтесь в Риуон. Идите на запад, а потом сверните на север. Проделайте путь до Гуарона. Берегитесь чудовищ: Огнепада, Короля Лавы, Вулкана и Огненного Дракона. Многие враги, которых вы встретите на втором этаже, не особенно восприимчивы к атакам холодным оружием.

На нижнем этаже Гуарона достаточно трудно сориентироваться. В северо-западной части постройки находится лабиринт деревьев. На первом этаже вы найдете Лаконийский доспех. Он подойдет Кейну или Рудо.



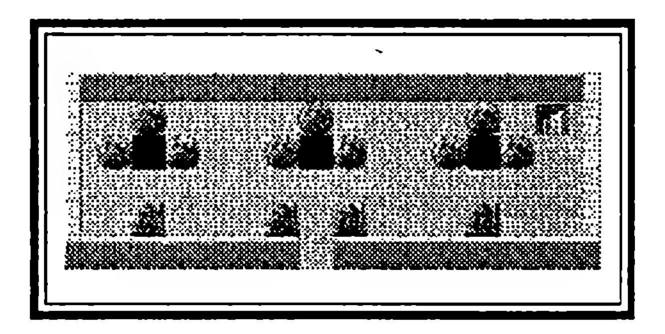
Проберитесь через лабиринт и поднимитесь по единственной лестнице в центре. Наверх ведет шестнадцатиэтажный шпиль. Достигнув самой вершины, вы сможете взять из контейнера Доспех Ней. Отдайте его Рудо. Спуститесь на восьмой этаж. В юго-западном углу стоят две статуи. Пройдите между ними и доберитесь до развилки. Выбрав левый проход, вы найдете Neicape. Его может носить Эми или Шир.





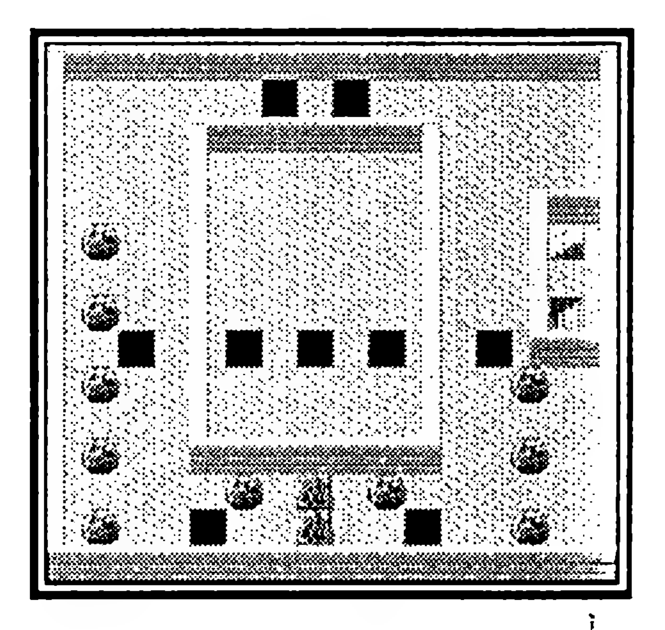
Подобрав оба артефакта Ней, покиньте Гуарон, снова войдите внутрь и возьмите Янтарную Одежду из контейнера на первом этаже. Вернитесь в больницу.

Икуто



Это следующее опасное место, которое вашему отряду предстоит исследовать. Доберитесь до Зосы, идите на юг, запад, север и снова на запад по узкому проходу между горами. К северу от него вы найдете Икуто.

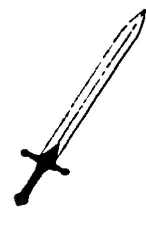
Вам будут досаждать волшебники и другие чудовища, но опаснее всех окажутся три Пылающих Меча. Используйте при столкновении с ними Снежную Корону, причем постарайтесь, чтобы ее применяла Анна. Эми действует несколько медленнее.



Самая большая неприятность Икуто — ямы, расположенные одна под другой. Для перемещения с этажа на этаж вам придется прыгать вниз и часто цепочка провалов будет вести до самого дна. Обратно придется возвращаться при помощи специальных техник или пешком по единственной лестнице.

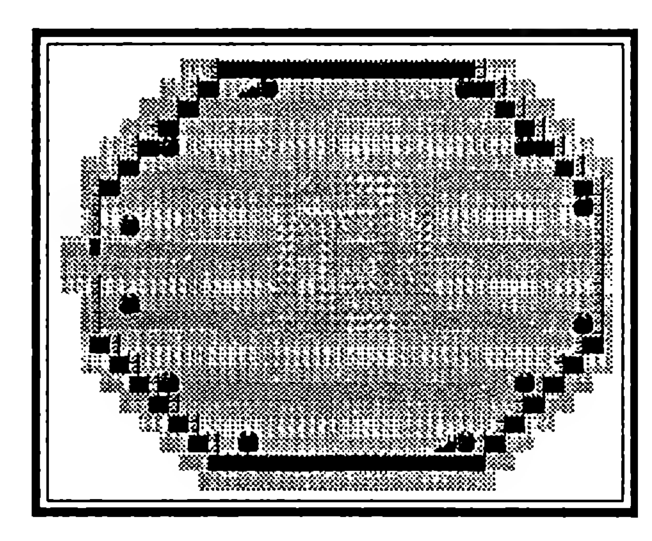
Neishot и Neislasher находятся на пятом этаже. Первый артефакт — мощная энергетическая пушка, и справиться с ней сможет только Рудо. Слэшер пригодится Анне.



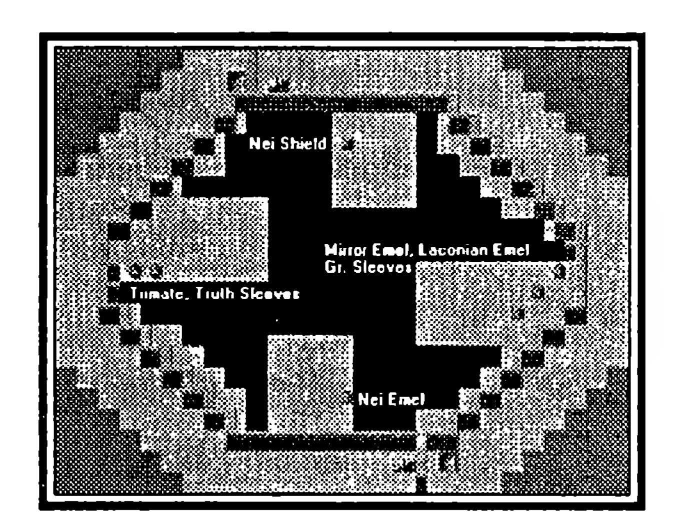


Нэвел

Еще одно место, которое вам придется исследовать. До него не добраться ни из одного города. Пополните запасы Trimate в Риуоне, продайте предметы, найденные в Икуто, если, конечно, это не артефакты Ней. Потом летите в Скур.

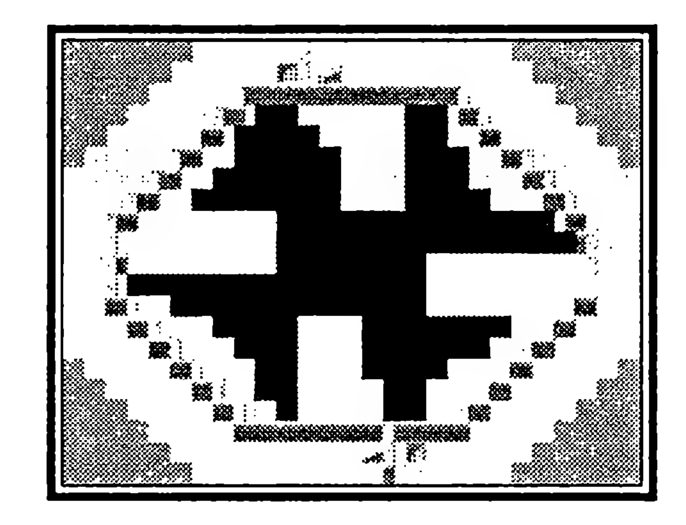


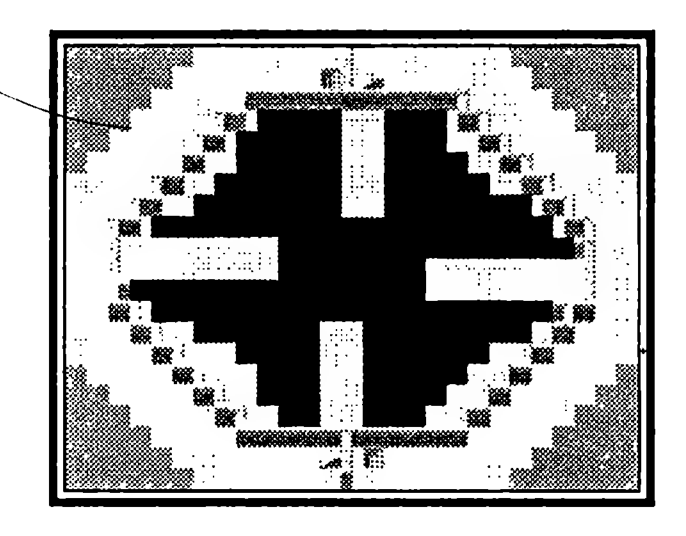
Четвертая лестница из шахт ведет в Нэвел. Устройство подземелья покажется простым после мест, где вы уже побывали. На юге и севере находятся две лестницы. По внешнему проходу поднимитесь наверх. Спрыгните в яму в центре строения. Вы окажетесь на втором этаже.

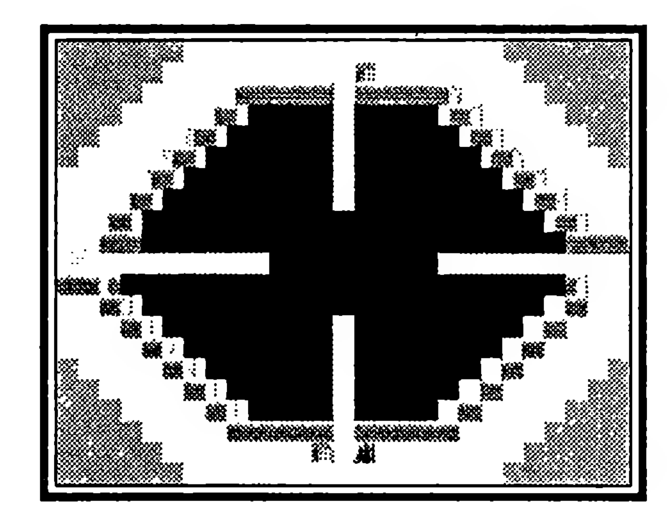


Выберите северную лестницу и поднимитесь по ней. Архидракон и Злодей — два самых сильных чудовища на Дезо. Будьте осторожны. На верхнем этаже войдите в южный проход и дважды спрыгните на западный уступ. После этого вы сможете найти контейнеры на втором этаже.

Вам достанется Nei Emel, самый мощный защитный механизм в игре. Подобрав его, прыгайте на нижний уровень.







По северной лестнице вы доберетесь до восточного прохода. Спрыгните с южного края, чтобы найти три контейнера на втором этаже. Возьмите еще два Emel'а, лаконийский и зеркальный. Южная лестница ведет к северному и западному проходам. Спрыгните с восточного края северного прохода, в контейнере лежит Щит Ней. Проделав то же самое в западном проходе, вы найдете trimates и рукава.

Меч Ней

Вернитесь в Аукбу. Подлечитесь в больнице и поспешите на встречу с Лутсом в Особняк Эспаров. Все восемь предметов ней должны быть у вас с собой.

Лутс поприветствует вас и снова совершит экскурс в историю системы Алго. Вы узнаете, что Материнский Мозг является вражеской ловушкой, которая манипулирует людьми и, в конечном итоге, готовит им гибель. Потом вы получите могущественное оружие, волшебный меч Ней. Возьмите его и еще раз поговорите с мудрецом. Он спросит, достаточно ли у вас храбрости для финальной битвы с силами зла. Храбрости, может, и достаточно, но шансов на победу пока немного. Отвечайте «нет» и возвращайтесь на Пасео для подготовки к заключительному сражению.

7 Зак. 234

Фаза V: Последняя битва

Получив у Лутса Меч Ней, вернитесь на Пасео и займитесь приготовлениями к последней битве. Продайте ненужные предметы и правильно распределите между членами отряда оставшееся снаряжение.

Постарайтесь максимально улучшить показатели каждого бойца. Лучшее распределение предметов:

Рольф:	Titanimet, Neisword (Меч Ней), Laconian Chest (Лаконийский нагрудник), Gardaboots.
Рудо:	Laconiamet, Neishot, Neiarmor (доспех Ней), Gardaboots.
Эми:	Neicrown (корона Ней), два огненных жезла или огненный жезл и Laconian Emel, Neicape, Hirzaboots.
Анна:	Colorscarf, Neislasher, AC Slasher или Nei Emel, Laconian Cape, Long Boots или Shuneboots.
Кейн:	Neimet, Laconian Mace (Лаконийская дубина), Neishield (Щит Ней), Laconinish, Gardaboots.
Шир:	Wind Scarf, Laser Knife (Лазерный Нож), Truth Sleeves, Crystal Cape, Shuneboots.

Обратите внимание на то, что некоторые предметы Ней могут носить разные персонажи.

NEIMET:	Кейн или Рольф
NEICROWN:	только Эми
NEIARMOR:	Рудо или Кейн
NEICAPE:	Эми или Шир
NEIEMEL:	Анна или Шир
NEISHIELD:	Кейн или Хью
NEISHOT:	только Рудо
NEISLASHER:	Анна
NEISWORD:	только Рольф

Обязательно возьмите в отряд Рудо и Анну, четвертым бойцом может быть Кейн или Эми.

Ноа

Закончив приготовления, отправляйтесь в Усадьбу Эспаров. Скажите Лутсу, что не готовы к сражению, а на повторный вопрос ответьте: «Да». Отшельник из Усадьбы Эспаров пошлет вас за пределы системы Алго.

На космическом корабле «Ноа» в открытом космосе произойдет битва, к которой вы готовились всю игру. Отряду придется столкнуться со многими врагами с планеты Дезо, в том числе с Архидраконом и Злодеем.

Заблудиться на корабле сложно. Просто сверните направо от стартовой позиции. При каждой стычке пользуйтесь Щитом Дебана и Снежной Короной. Не применяйте техники, лечитесь при помощи специальных артефактов. Исключением является столкновение с Сакоффым, который может отравить вас.

Вернувшись на первый этаж, вы найдете контейнер. Не открывайте его, пока полностью не восстановите отряд. На вас набросятся один или несколько врагов, если с вами идет Эми, прибегните к технике Sar. Это будет действительно опасное сражение.

Темная Сила

Вы открыли ящик Пандоры. Все вокруг темнеет, а на вас набрасывается чудовищный враг. Пусть Анна сразу воспользуется Colorscarfs, потом примените технику Shift. Сделав это, наносите удар слэшером Ней.

Рольф должен стрелять при помощи техники Nathu, когда его показатели упадут до 60-70, примените Nafoi. В конце, если это потребуется, атакуйте мечом Ней.

Если вы взяли Кейна, пользуйтесь техникой Nagaj, потом бейте Лаконийской Дубиной.

Эми может применять Sashu, а потом нападать с Огненным Жезлом. Не забудьте про Laconian Emel.

Если Эми к этому моменту достигла тридцатого уровня, ее исцеляющей техники хватит на всю команду.

Действия Рудо очевидны, он должен непрерывно стрелять из Neyshot.

Выстрелами изо рта враг может сразу атаковать всех членов вашего отряда. Поэтому вам часто придется пользоваться Звездным Туманом, вместо Trimate. Но главная опасность Темной Силы — способность к гипнозу. Вы можете столкнуться с шестью вариантами последствий псионических атак.

Смятение — боевые характеристики члена отряда уменьшаются. Вам становится труднее попасть во врага, а удар отнимает меньше жизненных пунктов.

Утрата секретности — персонаж теряет возможность пользоваться техниками.

Лень — скорость бойца заметно уменьшается. Этот процесс можно остановить при помощи техник Ner или Saner, а также применив Colorscarf.

Отчаянье — персонаж перестает сражаться и останавливается в отчаяньи.

Алчность — боец занимается только тем, что пытается отобрать у товарищей полезные предметы.

Предательство — персонаж все время пытается сбежать с поля боя, но его попытки никогда не увенчиваются успехом.

Как вы успели заметить, наиболее опасны последние три эффекта. Вы легко можете проиграть сражение, если на всех четырех бойцов будет применено предательство.

Для того, чтобы вы могли противостоять злому наваждению, Лутс и дал вам Меч Ней. От чудесного предмета исходит свет и один из загипнотизированных бойцов исцеляется.

Победив Темную Силу, возвращайтесь в Усадьбу Эспаров при помощи все того же меча. Лутс спросит вас, готовы ли вы противостоять Дьявольской Силе. Отвечайте, что нет. Соглашайтесь, когда Лутс предложит вам вернуться на космический корабль Ноа.

Идите тем же путем к месту, в котором нашли ящик Пандоры. Теперь открыт путь дальше. Сверните направо и вернитесь на второй этаж.

Материнский Мозг

Доберитесь до огромной области. На стене вы найдете голову горгоны. Глаза изображения засветятся и перед вами предстанет голограмма Материнскго Мозга.

Вы наконец-то встретились с чудовищным созданием и теперь судьба Алго зависит только от вас. Если вы ответите врагу «нет», Материнский Мозг начнет издеваться над вами и представлять вашу родную звездную систему как ребенка, который скоро окажется в заботливых руках матери. Если ответите «да», противник назовет вас глупцами.

Теперь вам открылась загадка, с которой вы столкнулись, когда принесли Командующему записывающее устройство из подвала биолаборатории. Люди Алго, оказывает-

ся, настолько полюбили комфорт и безопасность, что оказались абсолютно беспомощными перед любой внешней угрозой. Материнский Мозг не мог этим не воспользоваться и теперь только вы в состоянии остановить чудовищного врага.

Из-за сбоя в программе вместо «да» вам придется говорить «нет», и наоборот. Когда вы скажете, что намерены защитить систему Алго, начнется последний бой. Вы увидите самые красивые картинки в игре — атаку Материнского Мозга. Эта битва несколько проще, чем предыдущая.

Новый враг намного крупнее Темной Силы, но поможет против него та же тактика. Если с вами идет Кейн, применяйте техники Nagaj и Gigaj. Рольфу помогут Nathu и Nafoi.

Материнский мозг не гипнотизирует бойцов, иногда он стреляет глазами в одного персонажа, но чаще задевает всех четверых. Применяйте Снежную Корону и Colorscarf. Эми поможет техника Sashu. В конце Анна может применить двойной удар, но только если будет защищена Nei Emel.

После победы стена с головой горгоны разрушится, а все компьютеры потемнеют. С силой, контролировавшей звездную систему, покончено. Жить без нее будет трудно и опасно, но сейчас персонажи чувствуют только надежду.

Это еще не конец. Возвращайтесь на Моту.

Создатели

Не успеете вы сделать и нескольких шагов, как Лутс сообщит, что заметил на корабле присутствие посторонних. Вернитесь к отсутствующей стенной панели, и увидите сотни людей в огромной комнате.

Подойдите к их предводителю. Он поприветствует вас и спросит, думаете ли вы, что они враги. Если вы ответите «да», командир с радостью подтвердит это предположение. Оказывается, нынешние космические пираты когда-то жили на прекрасной голубой планете под названием Земля. Но их Родина погибла в катастрофе и только ваши собеседники смогли спастись. Они долго скитались по галактикам в поисках системы, пригодной для жизни, и наконец нашли благоустроенную Алго. Именно земляне построили Материнский Мозг, чтобы посредством его контролировать ваши планеты. Естественно, теперь они недовольны действиями Рольфа и его друзей.

Предводитель землян уверен, что вы не сможете противостоять силе, разрушившей Пальму. «Приготовьтесь к смерти», — заявит он. Лутс чудесным образом перенесет на корабль остальных трех членов вашей команды. Враг только пожмет плечами, он уверен в своей победе. Чем закончится бой, вы так и не узнаете. Конец игры — это картинки сражения между жителями Алго и землянами. Вы крупным планом видите, как сражаются все спутники Рольфа, и игра завершается.

Финальная мелодия звучит торжественно и немного печально. Похоже, это действительно последняя битва.

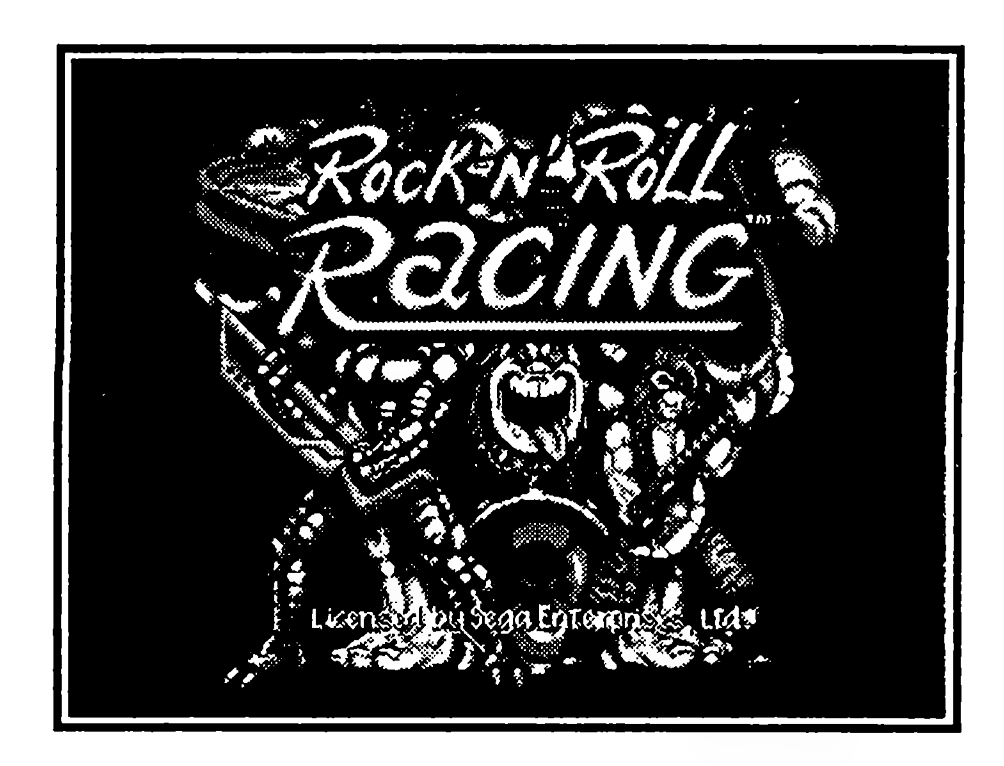
ROCK N'ROLL RACING

ГОНКА РОК-Н-РОЛЛА

Blizzard int* ● *Количество игроков 1-2* ● *Гонка
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆

Все дело происходит в далеком будущем на другой планете. Обыкновенные автогонки потихоньку обрастали правилами и поклонниками. Несколько новомодных приспособлений к машине — и вот уже гонщик становится победителем. Черная зависть к победителю толкает других гонщиков на поиск более мощных двигателей, более надежных покрышек для колес. Но вот однажды хитрый гонщик (история не помнит его имени) поставил на свою машину ракетницу и просто расстрелял своих соперников на очередных состязаниях. Так и появилось на свет популярное развлечение под названием «Гонка рок-н-ролла».

Управление



«Start» — в меню — подтверждение выбора. В игре — пауза.

↑ — в меню — смещение курсора вверх.

↓ — в меню — смещение курсора вниз. В игре — тормоз.

← — в меню — смещение курсора влево. В игре — поворот машины влево.

→ — в меню — смещение курсора вправо. В игре — поворот машины вправо.

«A» — в меню — подтверждение выбора. В игре — стрельба ракетами.

«B» — в меню — подтверждение выбора. В игре — газ.

«C» — в меню — подтверждение выбора. В игре — сброс шипов или мин.

«X» — в игре — использование особенности машины.



Меню

Главное меню

NEW GAME — Начало новой игры.

Выбрав этот пункт, вы начинаете новую игру. Первое, что вы при этом делаете — это определяете количество участников: 1 PLAYER — один игрок, 2 PLAYER — два игрока. Затем следует выбор сложности игры: ROOKIE — легкий, VETERAN — средний, WARRIOR — сложный. Потом следует выбрать своего гонщика. Просто нажимайте кнопку ← или →, и гонщики будут меняться. Каждый гонщик имеет некоторые параметры, отличающие его от других, но они будут описаны ниже.

После выбора гонщика ему нужно приобрести машину. Выбор осуществляется кнопками «← и →, а с помощью кнопок «вверх» и «вниз» вы перемещаете курсор на боковой панели. Используя ее, вы можете перекрасить машину и приобрести ее (пункт



«Exit» здесь не используется, он необходим только в игре, где тоже будет доступно это меню).

PASSWORD — Продолжение отложенной игры.

Выбор этого пункта подразумевает, что вы уже играли в эту игру, и у вас есть хотя бы один код. Перемещая курсор по таблице символов, введите известный вам код отложенной игры. Набрав все двенадцать символов, переместите курсор на значок «END» и дайте подтверждение. Правильно введенный код отправит вас в игру. Если же код набран неверно, то после нажатия значка «END» вы получите сообщение «INVALID PASSWORD». Просмотрите набранный код и исправьте ошибку. Если в процессе набора вы случайно ввели неправильный символ, наведите курсор на стрелку, показывающую влево, и после подтверждения курсор на наборной панели отодвинется назад. Если по каким-либо причинам вы хотите начать набор кода с самого начала, выберите значок «CLR», и курсор переместится на первый символ.

VS. MODE — Демонстрационно-тренировочная игра.

Выбрав этот пункт, вы получаете доступ ко всем мирам, где проходит гонка, и ко всем машинам используемым в игре. При этом машины полностью укомплектованы и ничего не стоят. Начав игру в этом пункте, вы получите представление о трассах, которые вас ожидают, и сможете потренироваться в управлении. К сожалению, полноценной тренировки не получится. Ваша машина имеет все показатели по максимуму, и ее поведение сильно отличается от того, что вы увидите, начав нормальную игру. Несколько простейших примеров. Имея максимальную броню, вы можете проехать по четырем-пяти минам, и при этом останетесь живы. В нормальной же игре вы подорветесь уже на второй. Выпустив по впереди идущему сопернику пяток ракет, вы, конечно, собьете его, но в нормальной игре у вас на старте всего одна ракета.

Прохождение

Выбор гонщика



Начиная новую игру, вы можете выбрать одного из шести гонщиков. Отличаются они не только внешностью, но и личными параметрами:

ACCELERATION — время разгона до максимальной скорости.

TOP SPEED — максимальная скорость.

JUMPING — прыгучесть.

CORNERING — умение входить в повороты.



Каждый из гонщиков имеет две из четырех характеристик в различных комбинациях. Из названия характеристик должно быть вполне ясно, какие они дают плюсы, но если кто-то чего-то не понял, остановимся на них более подробно.

ACCELERATION — машина гонщика, обладающего этой характеристикой, разгоняется до максимальной скорости, быстрее такой же машины соперника.

TOP SPEED — машина гонщика с такой характеристикой двигается быстрее, чем аналогичная машина соперника.

JUMPING — машина этого гонщика подпрыгивает на горках выше остальных и, соответственно, пролетает большее расстояние, что зачастую немаловажно.

CORNERING — на любой гоночной трассе есть повороты, а на некоторых их даже очень много. Машины двигаются с большой скоростью, и на поворотах их, естественно, заносит. Эта характеристика уменьшает занос и облегчает выравнивание машины.

Выбирая своего гонщика, подумайте, что вам больше нравится. Ведь гонку можно выиграть на чистой скорости, а лучший для этого гонщик — Snake Sanders с Земли. Но можно сделать это и за счет маневренности, то есть быстро ехать и легко преодолевать повороты. А для этого лучше всего подходит Tarquinn с Авроры. Впрочем, можно положиться и на другие способы победы, для чего нужны совсем другие гонщики.

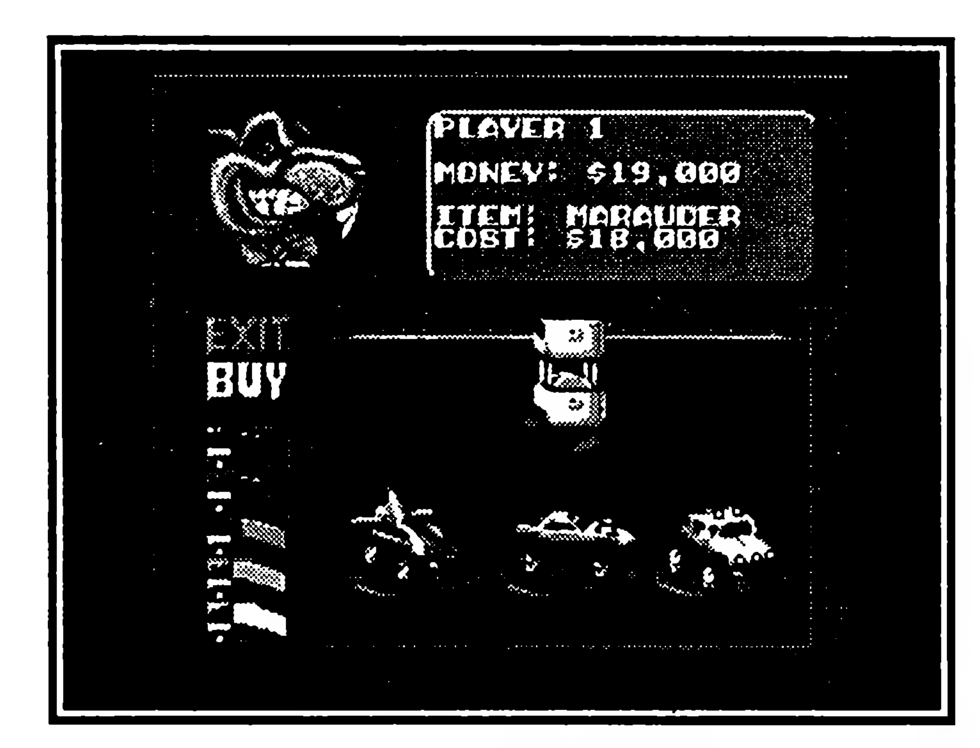
Выбор машины

В игре имеется пять машин, правда, две первые почти одинаковы.

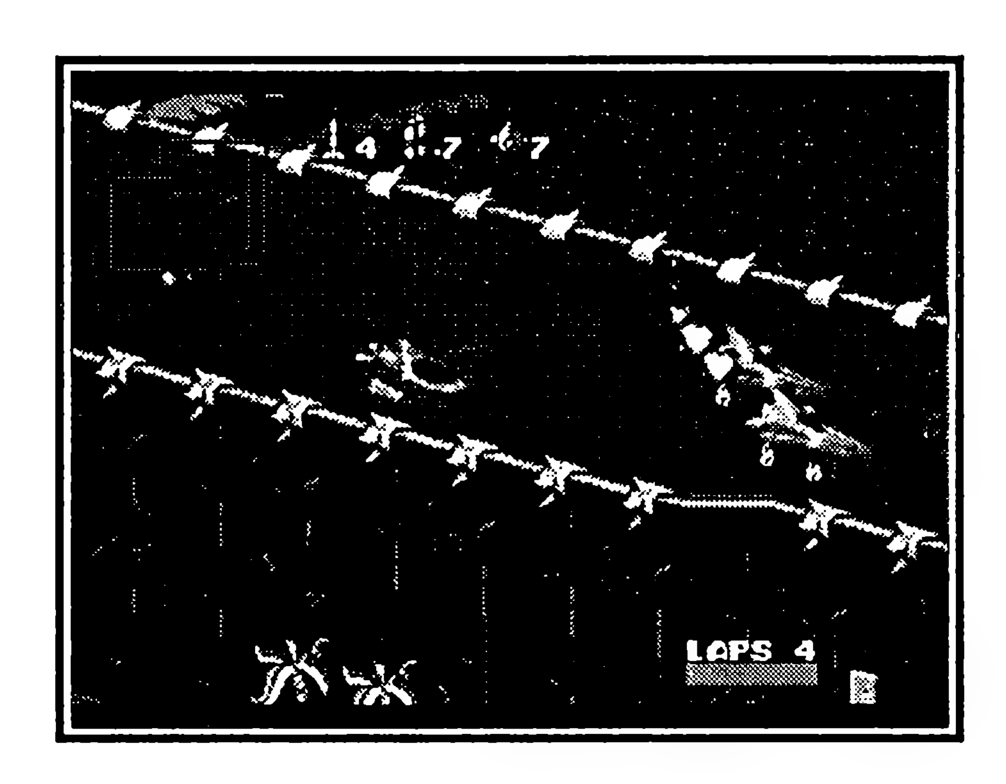
«Dirt Devil» и «Marauder» — именно эти машины почти совпадают по своим характеристикам. Каждая из них стоит 18,000. Вооружены обе легкими двойными ракетами. Сбрасывают позади себя шипы. В качестве спецвозможности используют прыжок. Разница лишь в том, что «Dirt Devil» чуть выше прыгает, а «Marauder» имеет более высокую максимальную скорость.

«Air Blade» — стоит эта машина 70,000. На вооружении имеет тяжелые ракеты. Позади себя сбрасывает мины. В качестве спецвозможности использует временное ускорение. Имеет высокую скорость, но без хороших покрышек ее очень сильно заносит на поворотах.

«Battle Trak» — стоит 110,000. На вооружении имеет тяжелые ракеты. Позади себя сбрасывает тройные бомбы (сразу после сброса от бомбы отделяются три шара. Наезд машины на такой шар ведет к активации бомбы и, соответственно, взрыву. Сброшенная посредине дороги, тройная бомба практически полностью перекрывает проезд). В качестве спецвозможности использует временное ускорение. Эта машина обладает высокой скоростью, но благодаря использованию вместо колес гусениц легко входит в поворот и имеет очень маленький занос.



«Havac» — это последняя машина, и по совместительству самая быстрая. Стоит она 130,000, но купить ее можно только на последней планете. При стрельбе вперед и для сброса назад используются шаровые бомбы. Очень мощное оружие. При стрельбе вперед



шаровая бомба подобна ракете, но летит не по прямой, а двигается по трассе. При сбросе назад имеет всего один минус. Сброшенная бомба лежит некоторое время на дороге, а потом самоликвидируется, если на нее никто не наехал. Для поражения соперника приходится сбрасывать бомбу прямо перед ним, что уже само по себе может быть опасно из-за его ракет. В качестве спецвозможности использует временное ускорение. Машина имеет самую высокую скорость и движется на воздушной подушке. Тяжело управляется на поворотах, и ее сильно заносит.

После выбора машины вы попадаете в основное игровое меню. В левом верхнем углу изображена ваша фотография, а под ней ваша машина. В правом верхнем углу помещена фотография вашего основного соперника, а под ней его машина. Между вашими физиономиями отображается кое-какая полезная информация.

Player 1 (или 2 при игре вдвоем) — эта надпись указывает, на кого дана нижерасположенная информация.

Money — ваши наличные деньги (в долларах).

Строчкой ниже указаны планета и дивизион, в котором вы находитесь на данный момент.

Races Run — первая цифра показывает количество сделанных заездов. Вторая цифра — максимально возможное количество заездов на этой планете.

Score — очки, необходимые для перехода в следующий дивизион или для перелета на другую планету (Need — необходимые очки, Have — набранные очки).

В нижней части экрана расположены пять пиктограмм, а в окне под ними отображается строка с названием выделенной пиктограммы. Вот описания пиктограмм слева направо:

Start Race — начало нового заезда.

Buy Equipment — покупка различного снаряжения для вашей машины.

Advance a Level — досрочный переход на следующий уровень или другую планету.

Buy New Car — покупка другой машины.

Set Option — дополнительные настройки.

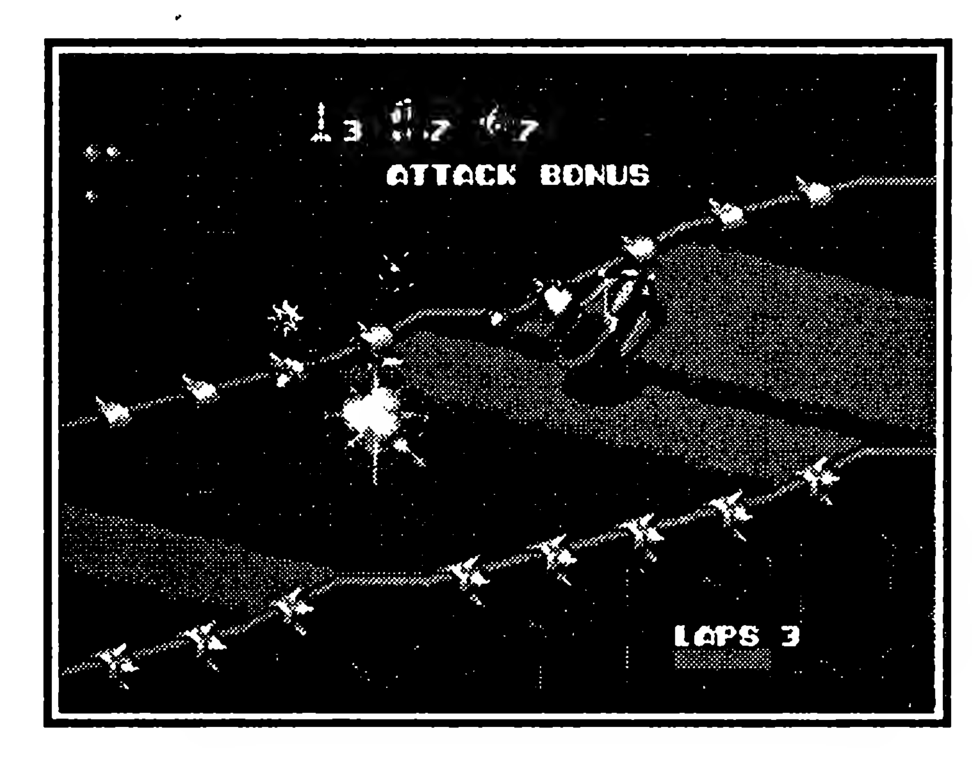
Справа от этих пиктограмм расположено окно вашей расходуемой амуниции (мины, ракеты и т.п.). В квадратиках изображено оборудование или боеприпасы, а справа их количество.

На значениях пиктограмм следует задержаться и разобрать их более подробно.

С началом нового заезда все просто, поэтому сразу пойдем дальше.

Выбрав вторую пиктограмму, вы получаете возможность улучшить параметры своей машины и установить на нее дополнительное оружие. Справа от симпатичного лица продавца расположено окно с информацией о ваших деньгах, выбранном оборудовании и его цене. Внизу экрана, на фоне машины, расположены квадраты с доступным оборудованием. Непонятно зачем, но каждая ступень оборудования названа по-ново-

му. Эти названия не играют никакой роли, а их перечисление является напрасной тратой времени и сил. Для простоты понимания за точку отсчета возьмем значок «EXIT» — выход в главное меню, и будем двигаться от него по часовой стрелке. У всех машин, оборудование разное или по-разному расположено, поэтому сначала разберемся, у какой машины что и где стоит, а затем разберемся, что это дает.



«Dirt Devil» — броня, двигатель, сбрасываемые шипы, устройство для прыжков, рулевая система, ракеты, покрышки.

«Marauder» — двигатель, сбрасываемые шипы, устройство для прыжков, рулевая система, ракеты, покрышки, броня.

«Air Blade» — броня, двигатель, сбрасываемые мины, временное ускорение (Nitro), покрышки, ракеты, рулевая система.

«Battle Trak» — броня, двигатель, сбрасываемые бомбы, рулевая система, Nitro, ракеты.

«Havac» — броня, двигатель, сбрасываемые бомбы, Nitro, бомбы для стрельбы вперед.

Броня — ваша основная защита. Чем выше уровень брони, тем больше ваша машина выдержит попаданий ракет, наездов на мины и столкновений с другими машинами.

Двигатель — мощность двигателя определяет время разгона вашей машины и ее максимальную скорость.

Приспособления, сбрасываемые позади машины, — здесь качество заменено количеством. Изначально у вашей машины есть только одно сбрасываемое устройство. Вкладывая деньги в эти устройства, вы получаете возможность оставлять за собой большее количество ловушек для соперников.

Устройство для прыжков и Nitro — вкладывая деньги в эти устройства, вы получаете возможность использовать их более часто.

Рулевая система — улучшение управления машиной. Чем выше уровень рулевой системы, тем лучше машина делает резкие и крутые повороты.

Все, чем можно стрелять вперед — увеличение возможного количества выстрелов.

Покрышки — увеличение этого параметра снижает степень заноса машины на шипах и поворотах. В снаряжении двух последних машин нет пункта покрышек, но это в силу их конструкции.

У любого постоянного оборудования (броня, покрышки и т.п.) есть четыре ступени (на новой машине все оборудование первой ступени). Степень улучшений показана желтыми полосками в левом нижнем углу квадрата оборудования. Ракеты, бомбы, шипы и т.п., а также спецвозможности машины можно поднять до семи единиц на круг. Все постоянное оборудование постепенно дорожает: так, например, двигатель второй ступени стоит 40,000, третьей 70,000, а четвертой уже 110,000.

«Стрелка» — досрочный переход возможен в случае, если вы уже набрали необходимое количество очков. Выбрав эту пиктограмму, вы попадете в экран перевозки.

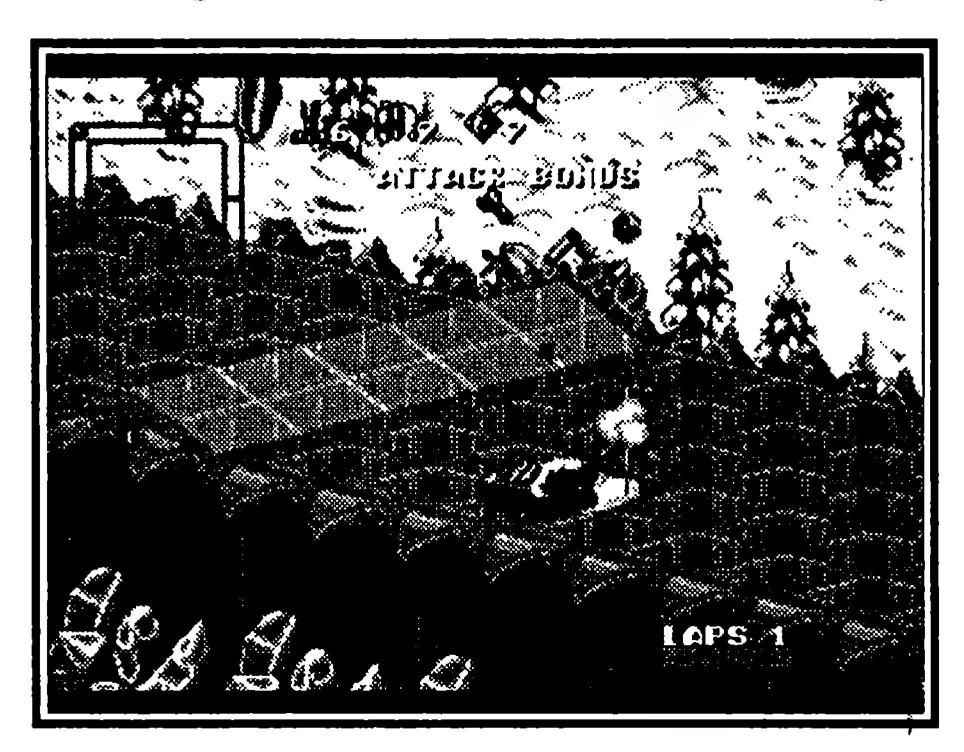
Курсор может перемещаться только между двумя пунктами: «EXIT» и такой же «Стрелкой», как в основном меню. «EXIT» — возврат в меню, «Стрелка» — переход. Если у вас недостаточно очков, но вы все же попытаетесь пробраться дальше, капитан, занимающийся перевозками, вежливо укажет вам на недостаточность очков и вернет в ссновное меню.

«Покупка новой машины» — по сути дела, это магазин. Справа от владельца магазина расположено информационное окно, где указан покупатель, его деньги, выбранная в данный момент машина и ее стоимость. В левой части экрана находится столбик с пиктограммами «EXIT», «BUY» и пять цветных шлангов. С пиктограммами выхода и покупки все ясно. А вот шланги нужны для перекраски машин в другой цвет. Смещая курсор вверх-вниз, выберите понравившийся вам цвет и дайте подтверждение. Процесс перекраски бесплатный, поэтому можно попробовать все цвета, прежде чем сделать свой выбор. Выбирая цвет, учтите, что, покрасив машину темной (например, черной) краской, вы получите сразу два эффекта. Во-первых, ваша машина будет смотреться шикарно, но только в магазине и на любой светлой трассе. А во-вторых, черную машину будет практически не видно на трассах второго и четвертого миров. Трассы этих миров сделаны в черном и темно синем цвете, и на их фоне разобраться, где перед, а где зад у вашей машины, будет довольно затруднительно.

Выбор машины осуществляется нажатием кнопок ← и →. Управляя подъемным краном, установите его над выбранной машиной, при этом машина начнет вращаться вокруг своей оси. Так что вы сможете полюбоваться на нее со всех сторон. Выбрав машину, установите курсор в вертикальном столбике на пиктограмму «BUY» и дайте подтверждение. Учтите, что при покупке новой машины, вы ничего не получаете за старую, сколько бы денег в нее до этого не вложили.

«Дополнительные опции» — это самая правая пиктограмма. Выбрав ее, вы получаете возможность включить/выключить (ON/OFF) музыку (Music), включить/выключить звук (Sound) и включить/выключить Ларри (Larry). Кстати, Ларри — это комментатор гонок. Он сообщает вам о взятых на трассе призах, о случившихся с вами неприятностях и о начале последнего круга.

Под этими тремя опциями находится выход в основное меню. Выбирать опции следует стрелкой, двигающейся вверх и вниз, изменение выбранной опции производится нажатием кнопки «START». В нижней части экрана находится код вашей игры и уровень ее сложности. Полученный код рекомендуется записывать не бумагу, если только вы не обладатель феноменальной памяти. Имейте в виду, что код игры обновляется в начале нового раунда игры, независимо от того, перешли вы на следующий уровень или нет. Код включает в себя информацию о том, в каком мире и каком дивизионе вы находитесь, количество ваших денег на момент начала раунда и все данные о свойствах вашей машины. Информация о сделанных заездах, набранных очках, заработанных деньгах и новых улучшениях машины не запоминается.





Для полной ясности приведу один пример. В новом раунде вы сделали три заезда, заработали двадцать пять тысяч, и, допустим, приобрели еще одно «Nitro». Выйдя из игры в этот момент вы потеряете перечисленные выше достижения. Введя данный вам код, вы попадете в самое начало раунда и будете иметь только то, что было у вас на тот момент. Во избежание лишних разочарований не начинайте новый раунд игры, если не уверены, что сможете пройти его полностью с тем или иным результатом.



Деньги, необходимые для улучшения машины, вы получаете из двух источников. Во-первых, денежные призы выплачиваются победителям заезда: за первое место 10,000, за второе место 7,000, за третье место 4,000. Участник заезда, пришедший к финишу последним, не получает ни цента. Также деньги можно получить непосредственно во время заезда, собирая разбросанные по трассе призы.

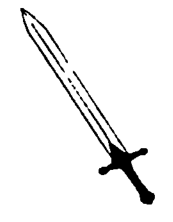
Очки, набирая которые вы получаете возможность переходить на следующий уровень, так же как и деньги, получают победители заезда. Приз за первое место составляет 400 очков, за второе 200 очков и за третье 100 очков. Пришедший последним ничего не получает.

Итак, выбрав пиктограмму начала заезда, вы попадаете на гоночную трассу. Самая первая трасса, на которой вы окажетесь, самая простая, дорога проложена по квадрату, и на ней нет ничего, сложнее поворота. Чем дальше вы будете продвигаться в игре, тем сложнее будут становиться трассы. Полное описание каждой трассы в каждом из пяти миров заняло бы слишком много места и пестрило бы однообразными повторениями. Поэтому выведем только основные правила поведения на дороге, а также некоторые тонкости и хитрости.

Попав на трассу, поставьте игру на паузу и внимательно рассмотрите миникарту, расположенную в левом верхнем углу экрана. По мини карте можно определить сложность трассы, и основные препятствия (перекрестки, трамплины и т.д.). Присмотрите длинные прямые участки, на них хорошо использовать ускорение (если оно есть у вашей машины). Если же у вас машина с шипами, то их лучше сбрасывать на поворотах. Постарайтесь, кстати, запомнить место сброса шипов, ведь они не исчезнут со временем, и вы можете налететь на них сами. На среднем и сложном уровне игры, определите по карте, как далеко от полосы старта до первого поворота. Дело в том, что если между стартом и поворотам большое расстояние, то ваши соперники с места дадут ускорение, и догнать их будет сложно.

Теперь снимаем игру с паузы и стартуем. Вы уже заметили, что трасса проложена на некоторой высоте? Падать с трассы не рекомендуется, однако это иногда происходит, несмотря на ограничительные барьеры вдоль всей трассы. Основная причина таких падений кроется в неровном въезде на трамплин или горку. Причем на высоком трамплине это особенно заметно, и даже небольшой перекос при въезде ведет к падению. Двигаясь по трассе и увидев впереди трамплин, лишний раз убедитесь в том, что ваша



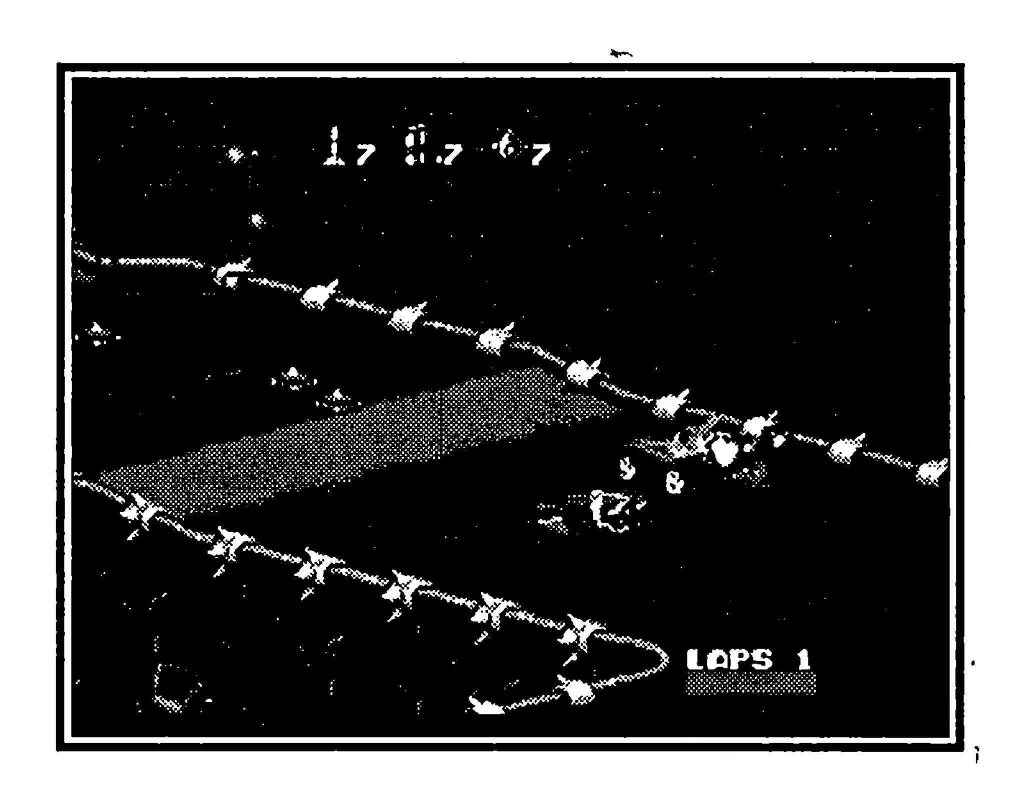


машина едет ровно. На четвертой и пятой планете будьте особо внимательны, там на некоторых трассах сразу после трамплина начинается крутой поворот, и вылететь с трассы проще простого.

На каждой трассе есть мелкие (не смертельные) препятствия. Некоторые из них располагаются на трассе в случайных местах, некоторые на постоянных. К случайным препятствиям относятся шипы и мины, такие же, как у машин. Мины после наезда на них взрываются и исчезают, а шипы находятся на трассе постоянно. Причем мины есть на всех трассах игры, в то время как шипы есть только на четырех трассах на двух первых планетах. К неслучайным препятствиям относятся всякие лужи. Различаются они по цвету и по своим свойствам. Черная лужа бросает въехавшую в нее машину в резкий неуправляемый занос. Машина вращается вокруг своей оси и постепенно теряет скорость. Зеленая лужа, наоборот, останавливает машину и позволяет двигаться ей лишь с очень низкой скоростью. Кстати, машина, застрявшая в зеленой луже, представляет собой хорошую мишень для ракет. Ну, и напоследок, голубая лужа. Въехав в нее, машина, не теряя скорости движется вперед, но при этом крутится как сумасшедшая и совсем не слушается руля. Вращение машины прекращается только после того, как она врежется в борт трассы. На трассах пятой планеты встречаются снежные сугробы, но действуют они как зеленые лужи.

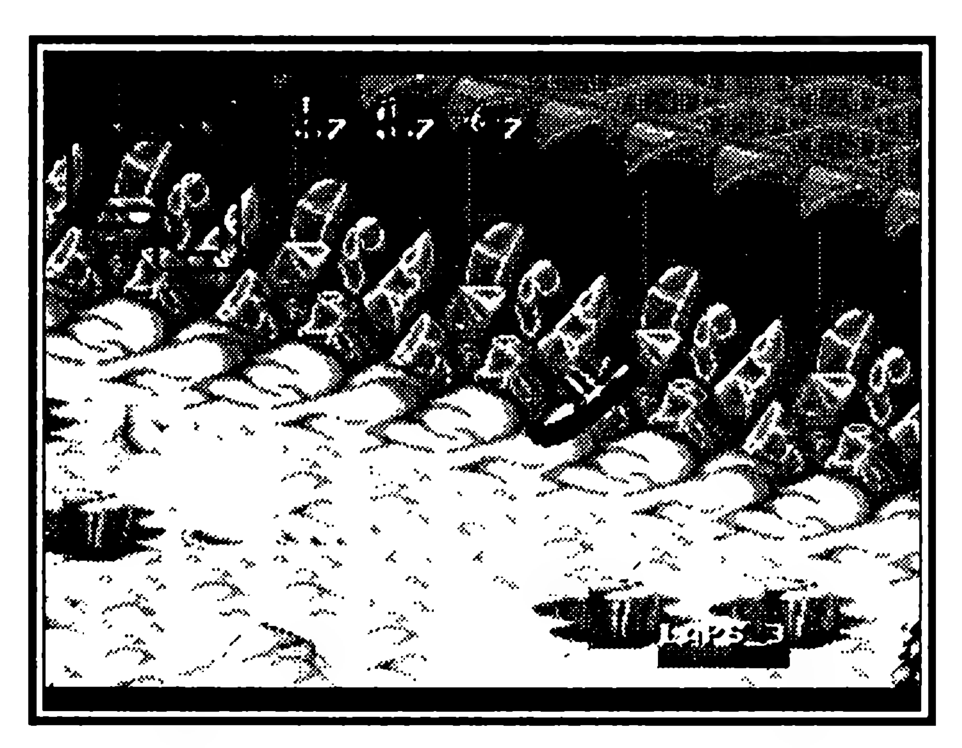
Кроме вредностей, на трассе присутствуют и полезности, правда, их совсем мало. Случайным образом на трассе размещаются денежные призы и аптечки. Денежные призы выглядят как маленькие кирпичики серого цвета, каждый из которых дает вам 1,000 долларов. Аптечки выглядят вполне традиционно: белый кирпичик с красным крестом. Подобранная аптечка восстанавливает до максимума вашу броню. Для получения этих призов достаточно наехать на них. На некоторых трассах встречаются стрелки ускорения синего и красного цвета. Въехав на такую стрелку, ваша машина получает дополнительное ускорение. Проезд по стрелке ускорения, конечно же, не обязателен, но проехав длинный участок дороги за очень короткое время, вы существенно приблизитесь к победе.

Для движения по трассам этой игры можно вывести одно общее правило: поворачивайте только тогда, когда ехать больше некуда. Однако в любом правиле есть исключения. На некоторых трассах дорога раздваивается, и ехать можно по любому пути, но при этом ваши компьютерные соперники не пользуются ответвлениями и всегда едут по основной дороге. Таким образом, проезжая по ответвлению, вы на некоторое время оказываетесь в безопасности. Вам не подкладывают мины, по вам не пускают ракеты. И все же от подобных ответвлений есть и вред. Случайно повернув в боковой проезд в месте выезда, вы делаете большой крюк и возвращаетесь на трассу дальше от финиша, чем были. Вот поэтому и следует ехать прямо, пока вы не привыкли и не запомнили трассу.



Соперники. Следует отдать должное создателям игры, здесь они поработали на сла-

ву. Ваши оппоненты действуют не только честно, но и умно. При игре в одиночку получается три компьютерных машины. Однако они не стараются расстрелять именно вас, ракеты летят и в другие машины. Но и спокойно ездить они вам не дадут. Как только машина соперника покажется у вас на хвосте, можете ловить ракету. Причем стреляют они иногда так, как вам и не снилось. На двух последних планетах ваши враги иногда попадают в вас, выстрелив через всю трассу, и не обязательно по прямой. Имея за спиной таких врагов, ваша машина иногда будет взрываться. Однако это не совсем смертельно. После взрыва вашу машину вновь вернут на трассу с целой броней, но некоторое время вы потеряете.



На экране во время заезда вверху отображается ваш боезапас. А справа внизу — количество оставшихся кругов и состояние брони.

Некоторые вещи одинаковы для всех планет. На каждой планете есть дивизионы «А» и «В» — отличаются они трассами и машинами соперников. По каждой трассе вам надо проехать четыре круга. Начинаете вы с дивизиона «В» и, набрав необходимое количество очков, переходите в дивизион «А». Набрав в дивизионе «А» достаточно очков, вы переходите на следующую планету. Трассы в дивизионе повторяются, то есть на первой планете в любом дивизионе вам надо сделать восемь заездов. Эти заезды будут проходить на четырех трассах. Если нужно сделать десять заездов, то трасс будет пять и т.д. Если вы набрали достаточно очков, то по завершению последнего заезда, вы автоматически переходите на следующий уровень.

Планета «CHEM VI» — 8 заездов, для перехода надо 1,400 очков.

Планета «DRAKONIS» — 10 заездов, для перехода надо 2,000 очков.

Планета «BOGMIRE» — 12 заездов, для перехода надо 2,900 очков.

Планета «NEW MOJAVE» — 14 заездов, для перехода надо 3,200 очков.

Планета «NHO» — 14 заездов, для перехода надо 3,200 очков.

При игре вдвоем экран делится на две половины. Верхняя часть для первого игрока, нижняя, соответственно, для второго. Покупка машин и оборудования производится по очереди.

Заключение

Если брать общее впечатление, то в целом игра не плоха. Графика выглядит просто отлично, хотя есть один существенный минус. На темных трассах очень плохо видно горки. Звук вполне приличный, а голос комментатора отчетливый и понятный. Хорошо реализованы уровни сложности, когда на самом простом доступны только три планеты, на среднем четыре, а на сложном все пять.

Автор описания Сергей ПАВЛОВ

SHINOBI 3: RETURN OF NINJA MASTER

ШИНОБИ 3: ВОЗВРАЩЕНИЕ МАСТЕРА НИНДЗЯ

Sega ● Количество игроков 1 ● Action
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Это продолжение легендарного сериала о клане ниндзя, в котором мы возвращаемся в мир людей, чтобы снова вершить справедливость. В предыдущей части игры Шиноби, разделавшись со злом и отомстив за своего брата, решил навсегда уйти из этого мира, чтобы предаться поискам истины в горах Тибета. Но не тут-то было, злобные самураи и здесь нашли, чем вывести доблестного рыцаря из себя, и заставили отложить ненадолго свой уход. Но только ненадолго, а именно — на то время, которое мы потратим на прохождение семи уровней. Снова у нас в руках верный меч и острые сюрикены, зоркий глаз и тяжелая рука. Ясно, что врагам не поздоровится, — мастер ниндзя возвращается!

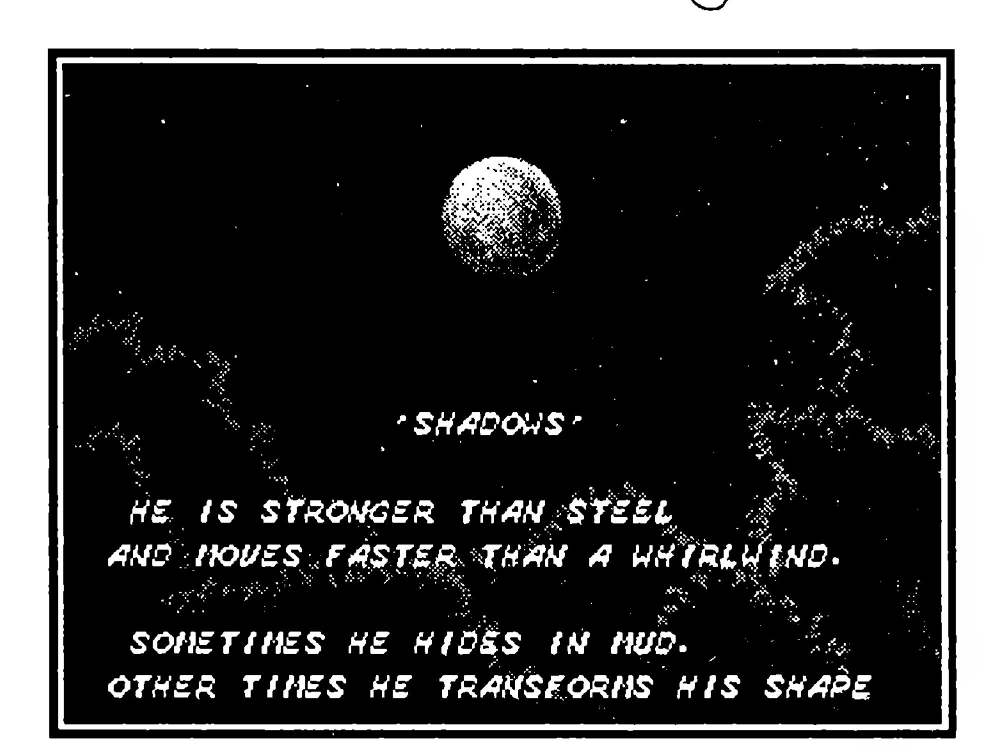
Меню и загрузка



Просмотрев пару роликов, вы попадете в центральное загрузочное меню, где после нажатия кнопки «Start» сможете выбирать способ дальнейших действий: отправляться сразу в игру или пробраться в опции и поднастроить немного игрушку. Я вам советую второе.

Выбрав пункт меню «OPTIONS», вы попадете в меню настроек и сможете установить на ваш вкус несколько параметров игры, те, которые вам будет угодно. Во-первых, самый верхний параметр — уровень сложности, обозначаемый волшебным английским словцом «Level». Этот параметр переключается, как это нередко встречается, в пределах аж целых четырех возможностей. Вполне естественно, что тот, который установлен по умолчанию, есть средний параметр, а именно — «normal». Советую вам его не перестанавливать, если хотите следовать описанию, чтобы не было на меня нареканий, мол, неправильно написал. Я буду проходить игру именно на этом режиме, вы же можете ставить что угодно, но тогда прохождение будет несколько отличаться. Самый легкий вариант игры — «Easy» — устанавливается нажатием кнопок D-pad, как, впрочем, и все остальные, как-то: «Hard» и «Expert». На каждом из двух последних уровень сложности поднимает свою планку, самый трудный для прохождения — эксперт.

Следующая надпись по-английски выглядит как «Shurikins», по-русски это сюрикены, то есть их количество в начале игры. Это означает, что то количество сюрикенов, которое здесь установлено, всегда будет с вами, когда Шиноби будет начинать новую игру после смерти и в начале нового уровня. Количество их можно установить в пределах от нуля (в таком случае при вас будет всего лишь меч) до семидесяти, но только число, кратное десяти. То есть пятьдесят пять сюрикенов поставить невозможно, можно всего лишь пятьдесят или шестьдесят, либо другое в пределах разумного (0-70). Это



вовсе не означает, что в течение игры сюрикены не могут кончиться. Очень даже могут, и еще как кончаются! Но в процессе прохождения можно собирать как сами сюрикены, так и их заменители.

Следующий пункт — параметры управления. Всего предусмотрено четыре различных варианта раскладки кнопок, по умолчанию стоит последовательность:

А — магия ниндзя

В — атака (сюрикены, меч, подножные средства)

С — прыжки

Вы можете изменить раскладку как угодно, но только в пределах предложенных четырех вариантов. Опять же не советую этого делать, если хотите свои действия иногда сверять с нижеследующим описанием.

Четвертый параметр — прослушивание музыки, которая звучит в игре в различные моменты. Предусмотрено огромное количество всевозможных треков, если хотите послушать их, просто переключайте кнопками D-pad'a. То же самое и с двумя последующими параметрами. Это, соответственно, «S.E.» — прослушивание спецэффектов и «Voice» — прослушивание голосов, например, боссов.

Последняя строка —«Exit» — выход в начальное меню. Установив, таким образом, что вам нужно (а лучше ничего не устанавливайте, кроме сюрикенов, — вот они вам действительно пригодятся), загружайтесь в игру.

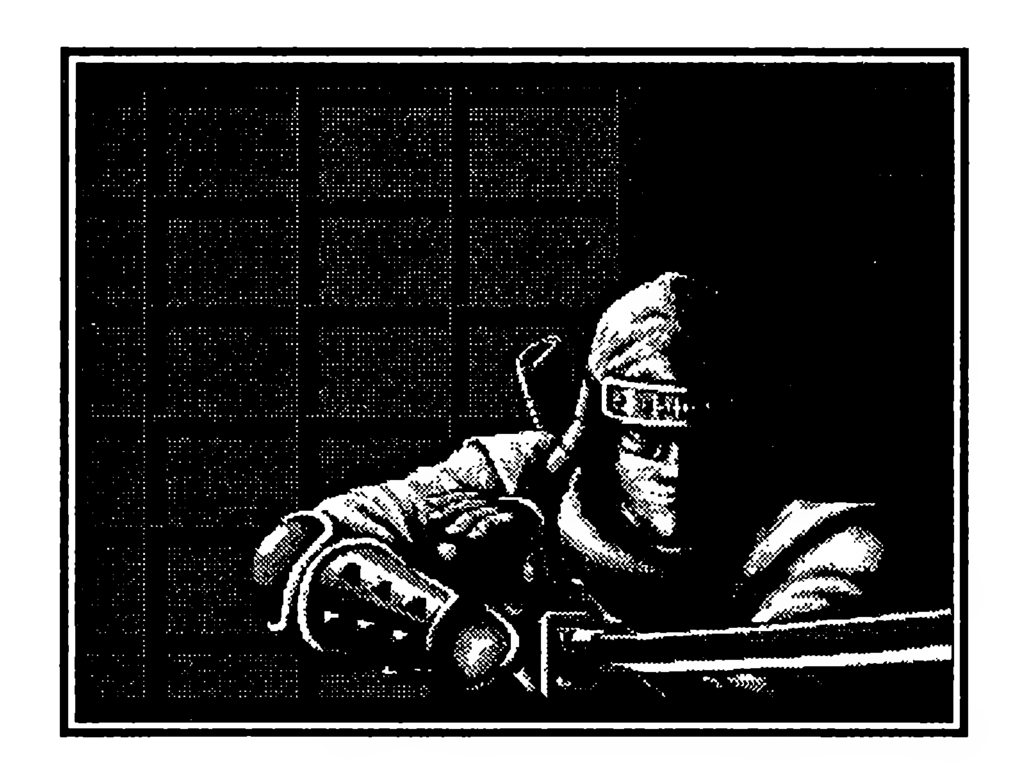
Меню экрана

На экране для вас содержится довольно много полезной информации, в том числе ее содержит и меню паузы. Обо всем по порядку.

Вся информации, которая сопровождает вас в игре, висит, так сказать, на потолке экрана в форме небольшой таблички, набитой разнообразными параметрами, цифрами и значками. Вот что они означают. Самый левый значок с изображением головы ниндзя и цифрой после знака равно — количество ваших жизней в игре. Их также можно увеличивать, собирая в игре. Следующее обозначение, в форме надписи и шкалы после нее — ваша энергия. Шкала энергии в игре довольно примечательна: она, помимо того, что имеет свойство убывать и прибывать, так еще и предупреждает вас об этом. То есть она может быть четырех различных цветов. Синяя шкала — все в полном порядке, зеленая — хорошо, желтая — дело неважнецкое, а вот красная означает, как сами понимаете, близкую смерть.

Далее слева направо следует очередной значок, отдаленно напоминающий острый гвоздь. Это и есть ваши сюрикены, количество которых нарисовано справа от иконки через знак равно. У нас это, как мы договорились, цифра «70». То есть начинаем мы, имея в активе целых семьдесят единиц этого смертельного оружия. Следующая иконка — ваша магия, а также ее количество рядом с обозначением. Магию можно перестанавливать в режиме паузы, используя кнопки D-pad, всего предусмотрено четыре различных вида этого оружия. И, наконец, последнее значение на шкале параметров —

количество очков, набранных в игре. Убивая врагов, боссов и вообще совершая те или иные полезные действия, вы получаете конкретное количество их. Например, за мертвого ниндзя с первого уровня дают двести очков.



Магия Шиноби

1. По умолчанию у вас стоит магия, которую я назвал «молния». С самого начала она у вас всего лишь одна. Магия эта достаточно эффективна, так как позволяет становиться на некоторое время неуязвимым. Нажав на кнопку А, предварительно установив данную магию, вы вызовите удар желтой молнии, которая потом в течение некоторого времени будет неотступно следовать вокруг вас, что бы вы не делали.

2. «Самоуничтожение» — использовать эту магию вы сможете ровно столько раз, сколько у вас есть жизней. Польза ее заключается в том, что, если в поединке с боссом вы чувствуете, что сейчас отправитесь в небытие, чтобы не тратить времени и сил и не начинать бить врага с новой попытки, вы можете вызвать эту магию и умереть, скажем, на последнем делении энергии, после чего здесь же восстановиться, но с полной шкалой энергии. Нарисована эта магия в виде взрывающегося красно-белого шара.

3. «Огненный шторм» — весьма эффективное супероружие против босса. Нарисовано оно в виде пламени, и, вызвав его, вы получите несколько столбов пламени, которые будут крутиться некоторое время в центре экрана. Жаль, но эта магия также сначала дается в единичном экземпляре.

4. «Квартет», как я в шутку назвал эту магию, превращает вас сразу в четырех ниндзя, хотя существенной пользы в этом я не углядел. Просто бегают четверо бойцов вместо одного, но работает по-прежнему только один. Это, кстати, единственная бесконечная магия. Установив ее и применив раз, вы не лишитесь уже своих попутчиков, пока сами не умрете.

Предметы игры

1. Голова Шиноби — естественно, это жизнь, ни на что другое она не похожа. Интересно, что, когда вы набираете больше девяти жизней, они не застывают на этой цифре, а идут дальше, хотя на экране это и не показано. Выглядит это так: вместо знака «равно» после головы Шиноби нарисован опять же математический значок «больше».

2. Сердце — конечно, это шкала жизни. Каждое сердце прибавляет не так много энергии на вашей шкале, но все равно этим не стоит пренебрегать.

3. Сюрикены — бывают двух видов. Первый значок, маленькая связка, нарисован в виде одного заостренного предмета, он дает пять сюрикенов. Большая связка — двадцать сюрикенов — выглядит как два заостренных предмета, которые перекрещены.

4. Усиление — значок в виде надписи «Power» означает, что ваши сюрикены теперь обладают как минимум двойным эффектом, а то и тройным. Сами они теперь при запуске выглядят как языки пламени и сильно не нравятся вашим врагам.

5. Мина — выглядит как обычная часовая мина. С таймером на пять секунд. Если вы подойдете к ней вплотную, таймер сбросится на одну секунду, а если вообще наступите — взорвется немедленно.

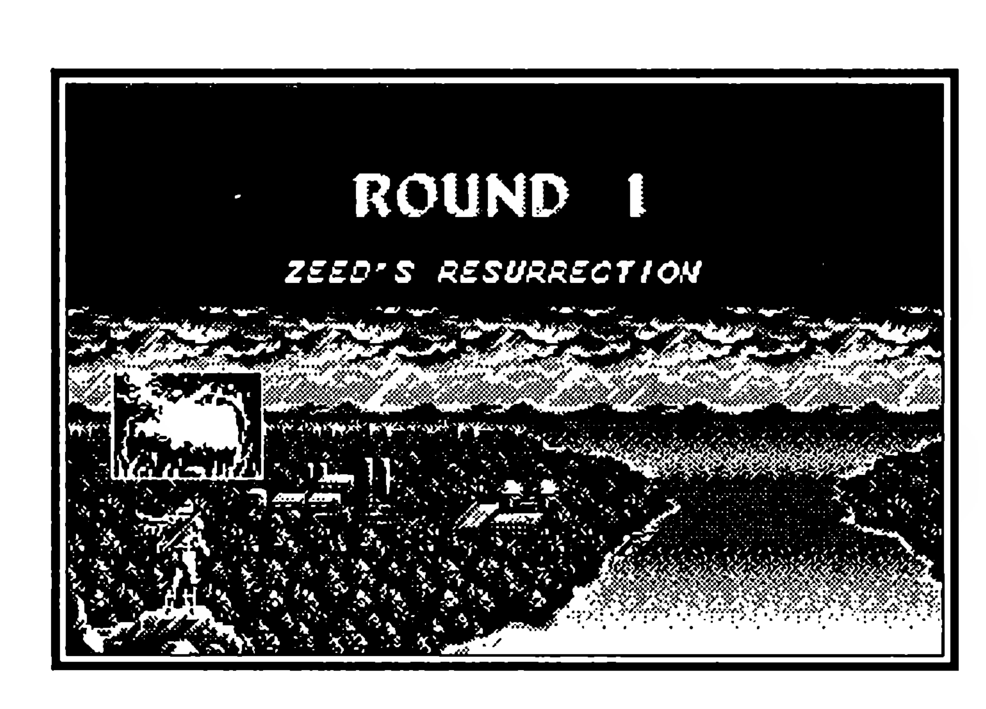
6. Магия («Квартет»), несмотря на то, что нарисовано именно то, что я указал в скобках, прибавляет вам любую магию, какую вы пожелаете. Жаль, что при переходе в другой уровень ее значение все равно сбрасывается до единицы.

Управление

Кнопки D — движение и смена магии в режиме паузы
Двойное нажатие кнопки ➔ — бег
Двойное нажатие кнопки ➔+B — удар мечом наотмашь
Кнопки ↓/➔ — передвижение на корточках
Кнопка Start — загрузка и пауза в игре
Кнопка A — магия
Кнопка B — удар сюрикеном, мечом
Зажатая кнопка B — блок
Кнопка C — прыжок
Двойное нажатие кнопки C — двойной прыжок
Кнопки B+↓ — удар ногой внизу
Кнопки C+B+↓ — удар ногой с лета
Кнопка C от стены — отпрыгивание
Кнопки C+↓ — спрыгнуть на платформу ниже
Кнопки C+↑ — зацепиться за веревку
Кнопки C+↓ — отцепиться
Кнопки C+C/B — выброс сюрикенов в воздухе веером (5)

Прохождение

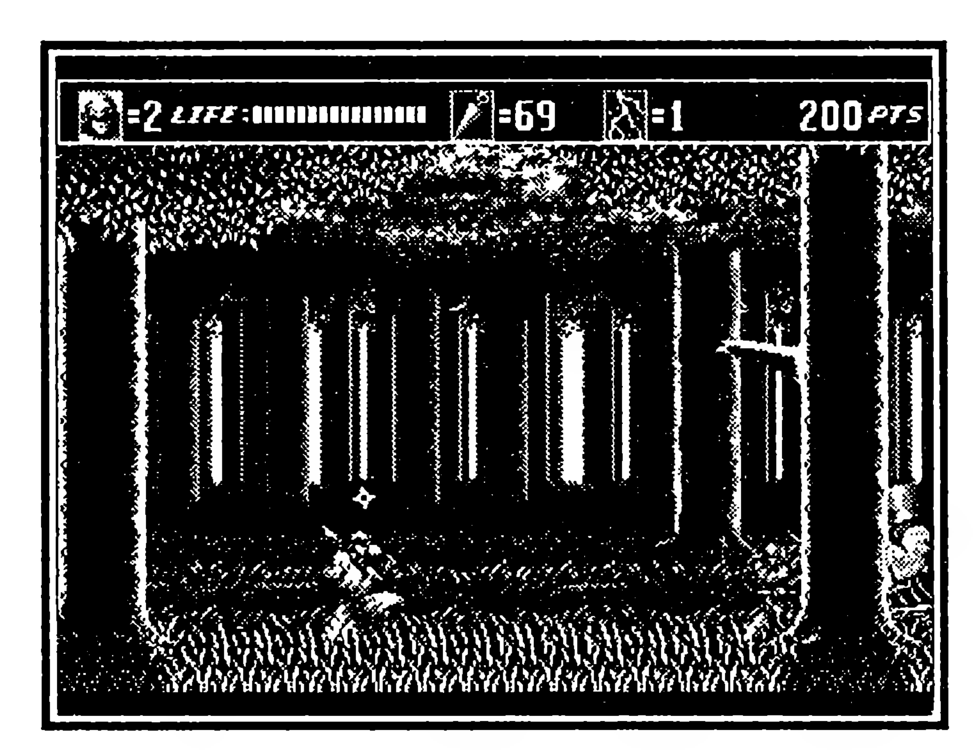
Уровень 1: Черный Лес



Уровень очень простой, может, потому, что первый. Я, например, прошел его без каких бы то ни было особых задвигов, просто шел и шел вперед, иногда уничтожая всякую нечисть. А ее здесь полно. Но вот что хорошо — уничтожается она практически вся с первого удара, только некоторые немногим живее. И босс не очень сложный, если знать, как его бить. Начнем, пожалуй.

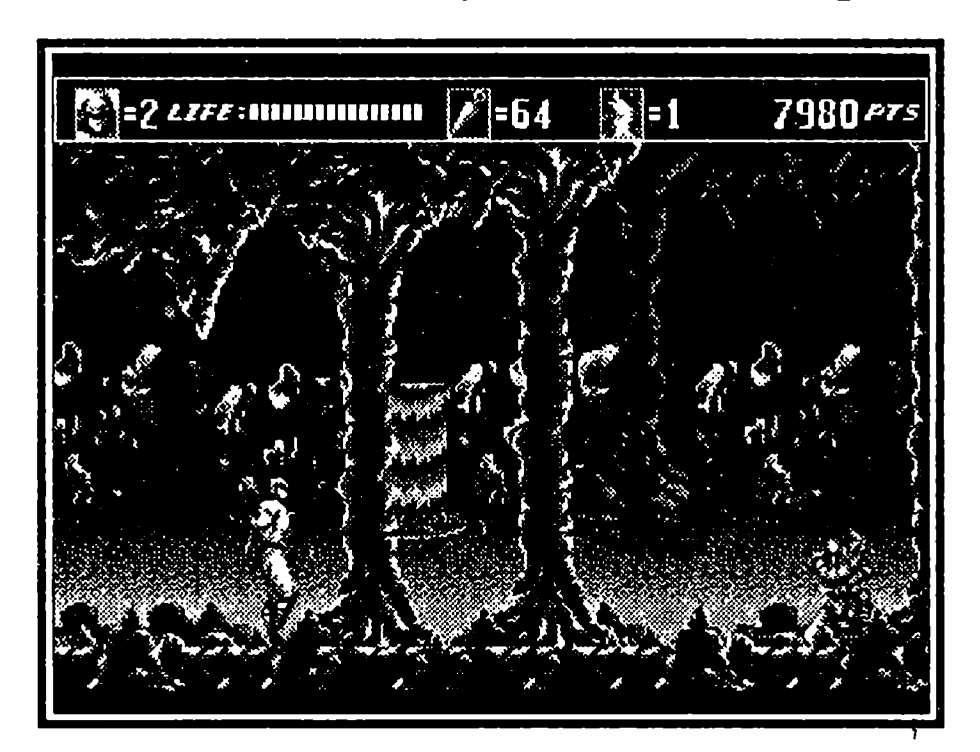
Здесь давайте договоримся, что магию мы будем применять только в крайних случаях, а в первом уровне так вообще не раньше, чем доберемся до босса. Начав уровень, осторожно ступайте вперед. После нескольких шагов вам повстречается ниндзя, сидящий на траве. Заметьте, что звезды, пущенные врагами по вам, никогда не достигнут свой цели, если вы будете сидеть на земле. Поэтому, завидев очередного вражину, садитесь и пускайте сюрекен. Не расходуйте их понапрасну и на одного ниндзя используйте не более одного сюрекена. Помимо зеле-

ных ниндзя, здесь вам встретятся несколько красных, ничем от первых не отличающихся, кроме того, что спрыгивают откуда-то сверху, а также мужички с плевательной трубкой, на которых нужно тратить не один сюрикен, а два, либо один усиленный (после того как вы возьмете значок с надписью «Power», ваши сюрикены станут огненными, то есть с двойной силой). Будьте осторожны и не приобретите мину. В одном из ящиков, который вы разобьете, окажется устройство с таймером, включенным на пять секунд. Как только вы приблизитесь, мина сработает раньше времени, поэтому лучше подождать недалеко, пока таймер не взорвет ее, не причинив вам никакого вреда. Встречаются также обычные ниндзя, которые сидят на ветках деревьев. Сначала они запустят звезду оттуда, а потом спрыгнут вниз и будут бороться против вас уже на одном с вами уровне. Таких вредителей лучше убивать, когда они, еще подобно обезьянам, висляются на деревьях, в прыжке бросив по такому нехорошему сюрикен.



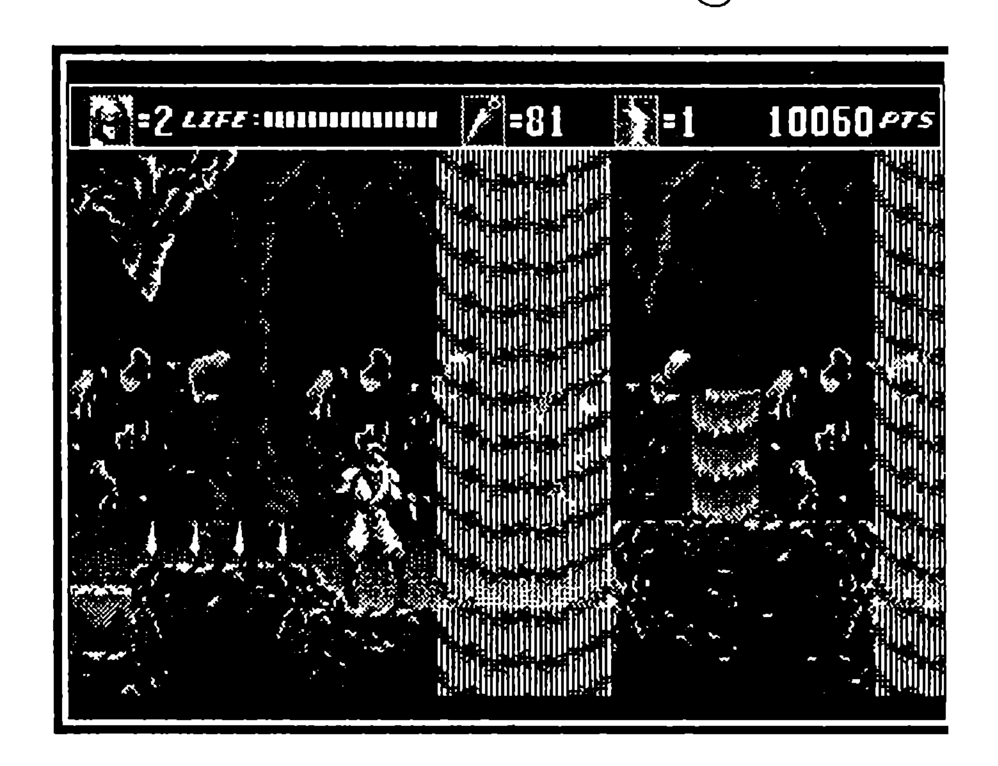
Если будете достаточно внимательны, то к пещере, которая следует за лесом, вы придете во всеоружии: около девяноста сюрикенов, причем с двойной силой, пять с половиной тысяч очков и ни капли вашей крови, пролитой на траву. Входите внутрь, и скоро подойдете к первой пещере-комнате. Здесь, если будете достаточно быстры, убьете первого рыцаря без затрат. Как только вы войдете в комнату слева, экран отъедет вправо до конца и покажет желтого рыцаря в правом углу. Сразу, как только попали в комнату, начинайте кидать сюрикены. Если не успеете его уничтожить до того, как он применит оружие, придется прыгать. В какой-то момент самурай махнет мечом и бросит по полу лезвие, которое быстро поедет на вас. Шиноби необходимо будет подпрыгнуть, чтобы пропустить его мимо себя, и потом подпрыгнуть еще раз, когда оно будет ехать обратно. После этого можно будет и добить рыцаря (всего на него потребуется шесть двойных сюрикенов, то есть двенадцать простых).

Пройдя далее, возьмите сердечко в ящике и точно так же уничтожьте второго рыцаря в следующей комнате. После пройдите вперед, и скоро попадете в комнату, подобную первым двум. Здесь проход за вами будет завален, и справа на вас вылезет похожий на предыдущих рыцарь. Он намного сильнее их, что видно по его окраске: те были желтыми и после нескольких ударов становились красными, после чего погибали, а этот — зеленый, ему сначала нужно будет стать желтым, а потом уже красным. Чтобы его уничтожить, используйте платформу слева. Так как самурай обладает большой жизнью, то вам придется прятаться туда от его





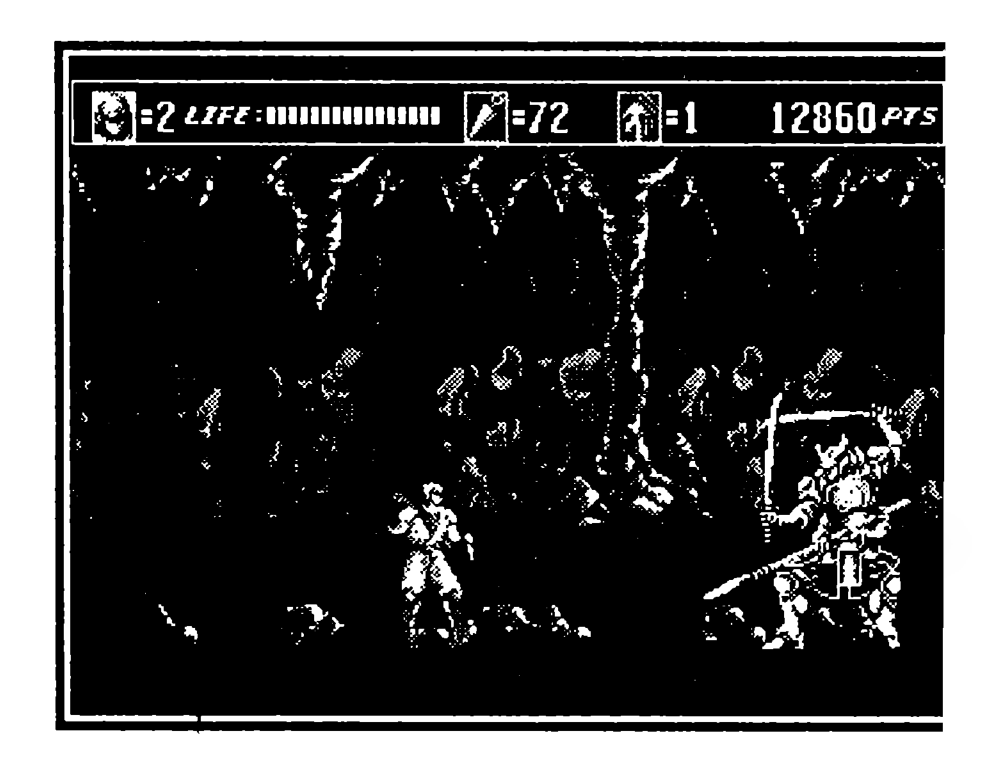
огней как минимум два раза. После того как третий самурай будет убит, вы перейдете в следующий эпизод.



Начав второй эпизод, ступайте вперед, уничтожая зеленых ниндзя, и, достигнув пропасти, переползите ее по канату, где, пройдя еще немного вперед, разделайтесь с несколькими ниндзя, стоящими на двух параллельных платформах, где немного поодаль находятся два ящика. Будьте осторожны: во втором ящике находится бомба, вам нужно разбить только левый ящик. Далее следуйте вперед, и скоро придете к колодцу, где стрелка указывает путь наверх. При помощи отпрыгивания от стен заберитесь наверх и спуститесь затем с другой стороны препятствия. Попав в новую комнату, обойдите несколько колючих препятствий, перепрыгивая их под водопадами, и вы найдете еще одного большого самурая впереди. Убить его несложно, так как огни, которые он пускает, не возвращаются, и вам придется прыгать всего лишь один раз на каждую его атаку. Следуя далее, точно также разделайтесь со следующим самураем и, пройдя вперед (возьмите ящик в воде), заберитесь при помощи уже известного способа на вершину препятствия. Далее следуйте вперед, убивая ниндзя и перепрыгивая колючки. Не вздумайте храбриться и брать ящик, находящийся во второй яме с колючками, — там находится бомба. Здесь также будьте осторожны, проходя водопады, так как не все из них содержат дно, и за некоторыми есть провалы, где можно лишиться жизни. Переползите на канате очередную пропасть и, взяв сердечко, пройдите по направлению стрелки, вас ждет поединок с боссом.

Босс 1: Четверорукий самурай

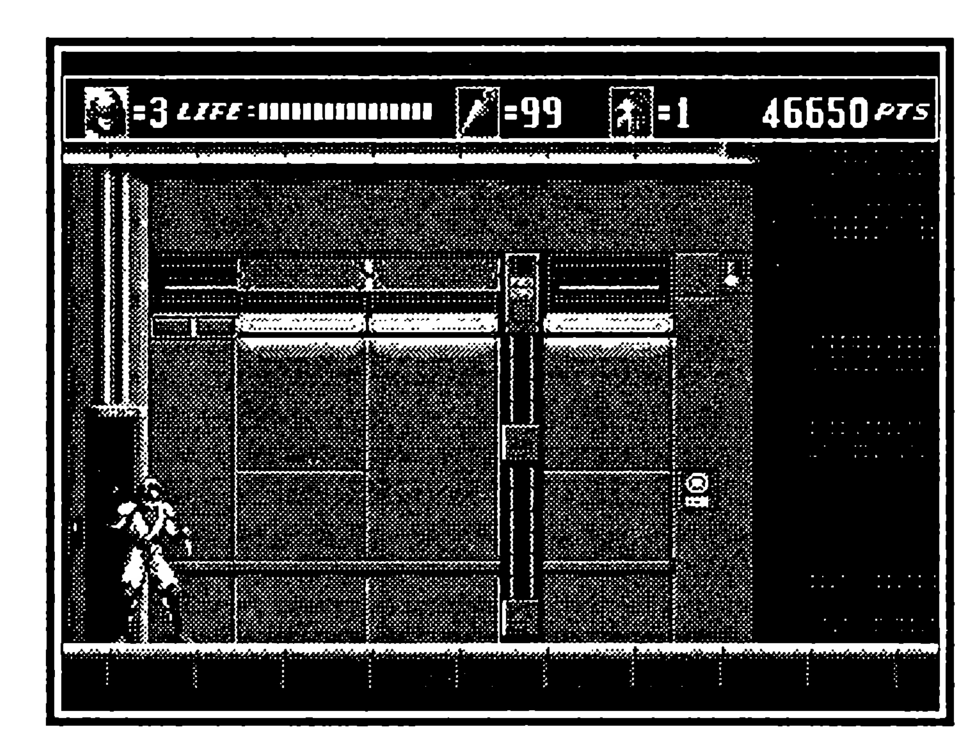
Убить этого босса практически ничего не стоит, особенно если вы научились за прошедшее время пользоваться двойным прыжком. Самурай появляется справа, и броня его настолько крепка, что поразить его даже двойными сюрикенами в лобовой атаке не удастся. Пока вы не разозлили его, он не предпринимает никаких активных действий, просто идет на вас. Подойдите к нему поближе и перепрыгните двойным прыжком, после чего ударьте мечом в спину. Самурай замигает и кинется на вас: вам в это время нужно снова перепрыгнуть его двойным прыжком и потом дождаться, пока он снова появится. Только будьте внимательны и не запрыгните на край экрана, чрезмерно поторопившись: в таком случае вы просто упадете на босса. Ударив босса мечом несколько раз, вы отправите его туда, откуда он и пришел, — ага, именно туда.



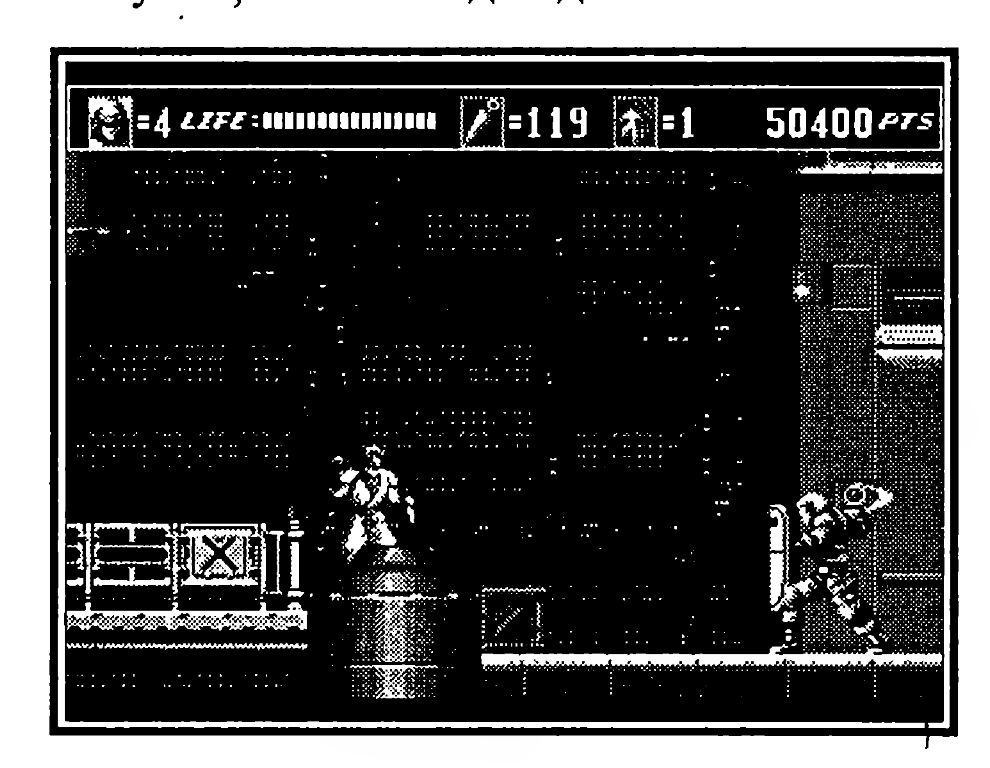


Уровень 2: Секретная локация

Уровень заинтриговал меня уже одним тем, как он начался. Ну, никак я не ожидал, что Секретная Локация, нарисованная на карте в виде длинного зеленого коридора, начнется бешеной скачкой на лошади! Представьте, каково изумление всяк сюда попавшего, когда вместо массового уничтожения вражеских ниндзя ему поручают управление породистым жеребцом! Да это просто фантастика, ни в одной игре, которую я удосужился пройти, не было ничего подобного. Это вам не гонки Формула-1 и даже не управление боевым космическим шутером, тут бери глубже, тут — связь с природой, так сказать, матерью! В общем, очень прикольно и интересно. Но не обольщайтесь, ниндзя вам и здесь будут вставлять палки в колеса, то есть в копыта, на то они и вражеские, чтобы это делать. Все механизмы действия в эпизоде (а на управление лошадкой вам отводится ровно эпизод, и ни каплей больше) точно такие же, как и в обычной игре, то есть вы так же как и раньше вполне можете прыгать (ведь и лошади иногда прыгают, особенно через препятствия), бросать сюрикены (мне здесь повезло больше, у меня еще с предыдущего уровня сохранились двойные сюрикены) и использовать магию. Те же самые зеленые ниндзя, но есть и несколько иные, о которых я расскажу несколько попозже. Обо всем по порядку.

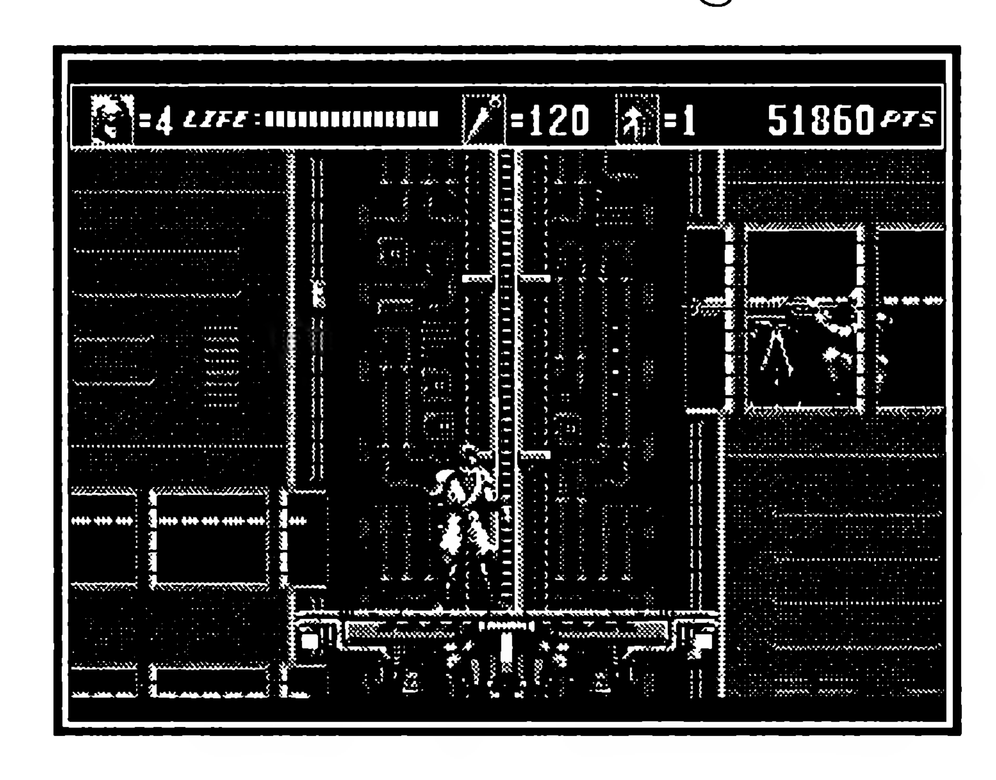


Начав эпизод, опробуйте свои, то есть лошадиные (то есть лошади) качества, попробуйте прыгать и бросать сюрикены, но не слишком много, — скоро появятся первые враги. Они почему-то выпрыгивают из воздушных змеев, летящих на заднем плане игры, и лишь потом показываются справа. Таких врагов стоит убивать сразу же, как только они показались, иначе потом зеленый гад подпрыгнет и бросит звездочку, после чего еще и свалиться на вас может. Поэтому, как только его зеленый зад показался на экране справа, бросайте сюрикен. В противном случае, если ниндзя достиг половины экрана и подпрыгнул, а вы ничего сделать не успели, прыгайте так же и бросайте сюрикен в воздухе. В процессе скачки вам, кроме ниндзя и деревянных заборов (их скорое появление обнаружит восклицательный знак в правой части экрана), будут попадаться различные призы, как на уровне седока или его лошади, так и гораздо выше, те, за которыми придется прыгать. Попадется даже одна жизнь.



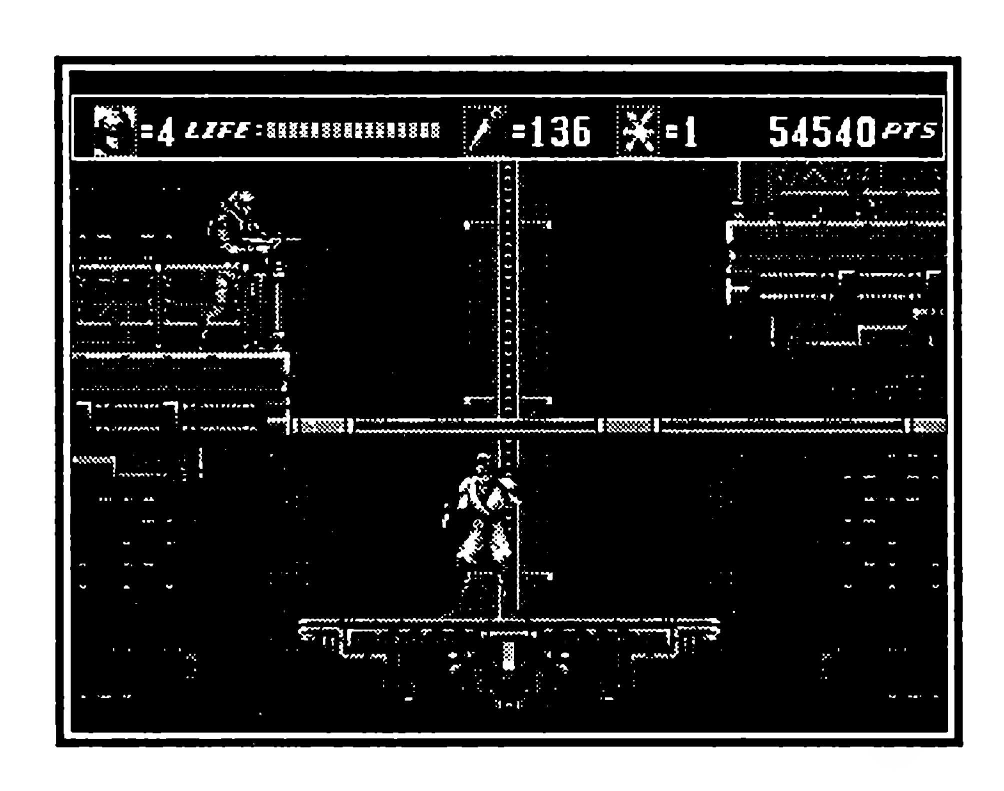
Другие враги, которых вы встретите уже в конце эпизода, а точнее, один враг, имеющий несколько жизней, — розовый ниндзя. Этот намного опаснее, чем его предыдущие собра-

тья, так как действует очень быстро и борется против вас не с помощью допотопных звездочек, а копьями. Такой ниндзя, выскочив из воздушного змея, очень быстро скрывается за правым краем экрана и так же быстро оттуда появляется, но не снизу, как это делали другие, а сверху. Появившись, он по воздуху проносится в левую часть экрана, бросив в вас несколько копий в вертикальном положении. Чтобы разделаться с ним, примените следующую тактику. Как только враг, выпрыгнув из змея, скроется в правом углу, сразу же подпрыгивайте и бросайте туда парочку сюрикенов, после чего, приземлившись, начинайте безостановочно бросать сюрикены в копья, которые будут в это время лететь сверху. Ниндзя, скрывшись в левом углу, скоро снова выскочит оттуда и пролетит на середину экрана. Здесь у вас появится еще одна возможность парочку раз пнуть его, после чего он снова так же быстро уйдет вправо. Повторите свои действия, и скоро ниндзя будет убит, сразу после чего эпизод закончится.



Начав второй эпизод, будьте осторожны. Прежде всего советую вам тратить поменьше сюрикенов, — они пригодятся гораздо позже и в больших количествах. Для того, чтобы пройти эту часть уровня, буквально напичканную врагами, как можно лучше и результативнее, воспользуйтесь пошаговым описанием дальнейших действий. Сделайте несколько шагов вперед и, высоко подпрыгнув, спикируйте, используя удар ногой в воздухе на солдата, который бежит навстречу. Здесь нужно заметить, что враги в этом эпизоде отличаются совершенно иной техникой поведения в бою, нежели прежние. Солдат, например, которого вы только что убили, не стреляет на ходу вам в грудь (от таких выстрелов было бы слишком легко уклониться, например, присев), а, достигнув некоторого расстояния между собой и вами, приседает и стреляет с ноги. Таким образом, пуля летит очень низко, и, чтобы уйти от нее, нужно подпрыгивать. Вследствие этого приходится на короткой дистанции действовать против солдата, что не совсем безопасно. Поэтом, убив первого врага ногой в прыжке и добравшись до других, а потом и повоевав с ними, вы поймете все преимущество воздушной атаки.

Итак, убив первого ниндзя, пройдите еще немного вперед, вплотную подойдите к ящику и, присев, разбейте его мечом. После этого поднимитесь на платформу впереди. Она опасна тем, что, встретив на ней солдата, легко не заметить, как он выстрелит: низенькие перила мешают вам видеть пулю, летящую в Шиноби. Немного пройдя вперед и увидев перед собой красный ящик, разбейте его. Сейчас его взять будет трудно, так как он очень далеко от вас, а впереди находятся двое врагов, но такая мера нужна для того, чтобы он не мешал пролетать сюрикенам. Разбив ящик, сделайте еще пару шагов вперед, ровно столько, чтобы стоящий впереди мужчина со щитом среагировал и запустил в вас бумеранг. Тогда присядьте и бросьте в него сюрикен. Как только взорвется этот враг, взорвется и его бумеранг, что весьма удобно, так как в этот момент по вам может открыть стрельбу ниндзя, находящийся за мужчиной со щитом. Пропуская пулю, подпрыгните и спикируйте на него, либо убейте при помощи дистан-



ционного оружия, не приближаясь ко врагу. Далее пройдите на следующую платформу и точно так же разделайтесь со второй группой «бумерангер-солдат». После этого запрыгните на платформу, находящуюся немного выше, убейте еще одного солдата (лучше, как я уже говорил, использовать атаку с воздуха, но если не доверяете своим ногам, пользуйтесь сюрикенами, подпрыгивая, чтобы пропустить пулю). Теперь вы видите платформу вверху: запрыгнув на нее двойным прыжком, вы приобретете несколько сюрикенов (пять). Идите вперед и, как только увидите впереди себя бумерангера, присядьте, выждите секунду и бросьте сюрикен. В этот момент мужик бросит в вас бумеранг, но, так как вы убьете его сюрикеном, бумеранг до вас не долетит.

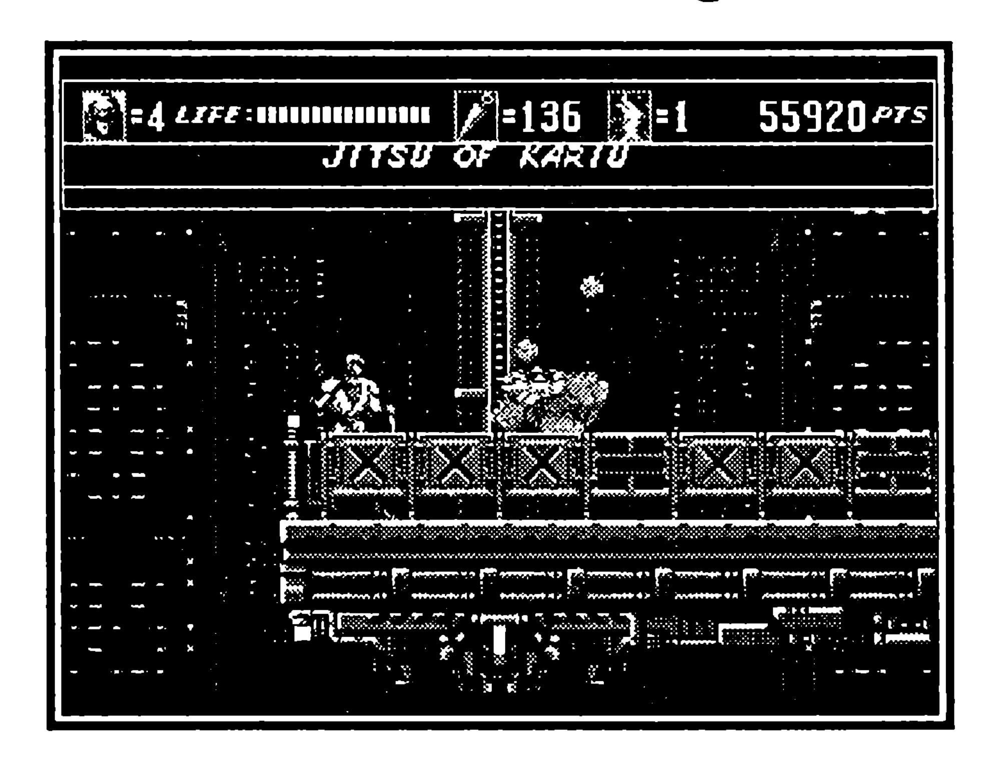
Подпрыгнув с конца высокой платформы, спикируйте на очередного солдата, потом еще одного и снова обследуйте платформу вверху, чтобы найти большую связку сюрикенов. После этого идите вперед и, когда увидите нового бумерангера, выждите на краю платформу пару секунд и после этого бросайте сюрикен, либо быстро спуститесь с платформы и присядьте до того, как по вам будет запущен бумеранг. После этого убейте последнего солдата в этом эпизоде и войдите в дверь рядом с табличкой «Go».

Следующий эпизод коренным образом отличается от всего того, что мы уже видели в предыдущем уровне. Вы поднимаетесь на лифте, время от времени уничтожая всяческих врагов, а именно: солдат, ползающих в узких шахтах, пулеметчиков на этажах башни, уже виденных приседающих солдат и другую нечисть. Основное препятствие на этом участке уровня, помимо всякого военного сброда, — перекрытия, которые, зажав вас между потолком и полом лифта, могут раздавить, вследствие чего вы теряете полную жизнь.

На первых порах против одиноких врагов действовать очень просто: вы всего лишь замечаете проход справа или слева над вами, подходите к нему и, когда поднимаетесь до его уровня (но не полностью, а только так, чтобы можно было бросить сюрикен), уничтожаете только готовящегося к нападению врага. И потом идете к следующему проходу справа или слева, который ближе. Можно даже не ходить туда-сюда, а стоять посередине и спокойно отсчитывать сюрикены направо и налево. Совсем иное дело будет потом, когда придется еще и прыгать с платформы на платформу, рискую быть раздавленным, убитым или просто свалиться в пропасть.

Проехав большое пустое пространство, не обрамленное по краям платформами, вы как раз вступаете в новую фазу эпизода. Прямо сейчас начнут появляться платформы, на которых расхаживают солдаты. Чтобы убить такого и не иметь проблем, нужно, во-первых, делать это заранее, когда платформа еще только показалась, а во-вторых, лучше делать это мечом, для чего нужно, став к платформе вплотную, дождаться, когда, выпрыгнув, вы можете быть перед врагом во весь рост, и только после этого нанести удар. В этом случае Шиноби ударит именно мечом и не затратит нужного сюрикена.





Убив солдат на первых двух платформах, вы немного проедете без препятствий, после чего обнаружите очередную платформу слева. Убейте там солдата, потом запрыгните на нее, возьмите ящик и после этого прыгайте на платформу выше двойным прыжком. Как только приземлитесь на нее, присядьте (солдат в это время будет стрелять вправо, тогда как вы будете слева от него) и убейте врага. На этой платформе вы сможете найти большую связку сюрикенов справа, но здесь же будет и бомба. После этого езжайте выше, быстро разделайтесь с двумя врагами на противоположных платформах (слева, если успеете, возьмете пять сюрикенов, а справа — двойную их силу), после чего, стоя на левом краю лифта, дождитесь, пока пулеметчик на платформе вверху выпустит очередь, и только после этого прыгайте вверх круговым прыжком. Это спасет вас и от пуль, и от незавидной участи быть раздавленным потолком платформы. Жаль, но такой трюк не всегда получается с первого раза.

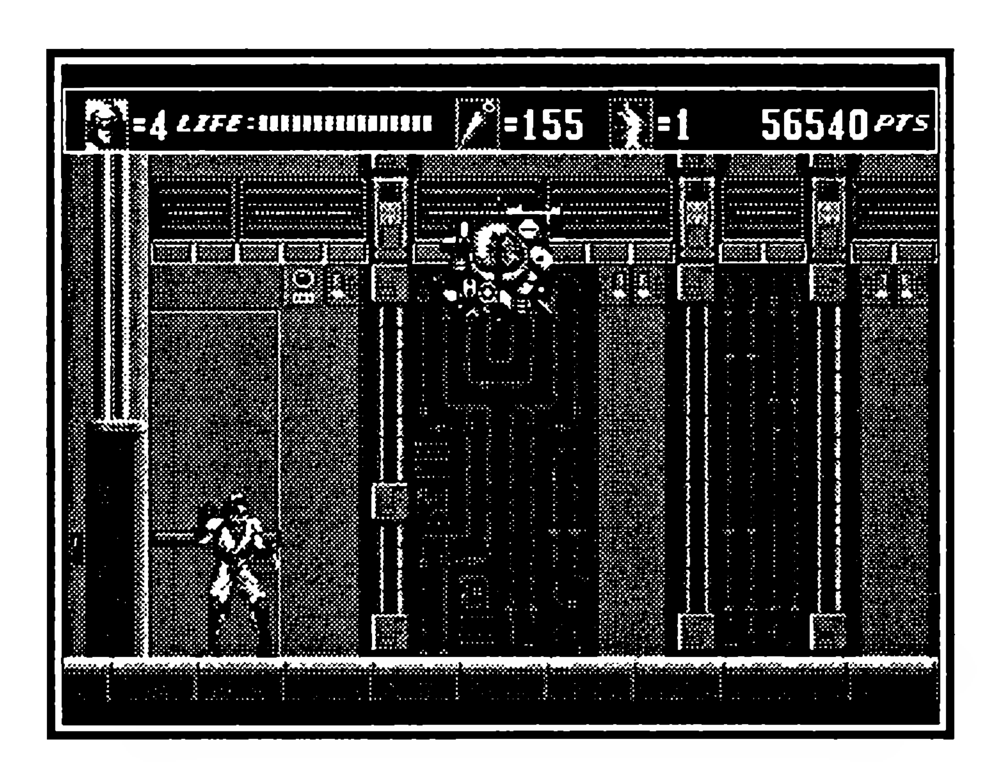
Сразу после этого вам придется проделать еще один небезопасный трюк, который у меня, например, получился вообще только с шестого раза. В чем дело: слева от лифта и над ним находится непроницаемый блок, поднимаясь через который, вы не сможете стоять на лифте. Чтобы обойти его, вам придется совершить несколько умопомрачительных прыжков с отскоками от его правой стены. Делается это так. Стоя на правом краю лифта, дождитесь момента, когда стоять под платформой уже почти не будет возможности, и после этого прыгайте вправо и вверх. Теперь прижмитесь к стене слева, и совершите отскок, в его высшей точке еще раз нажмите кнопку прыжка, чтобы подняться повыше, и опять прижмитесь к левой стене. Выполняйте такие действия, пока не запрыгните на верхний этаж блока, и только после этого сможете перевести дыхание. Пройдя влево, вы сможете взять большое сердце, после чего запрыгните на следующую платформу и убейте солдата (он, так же как и когда-то давно, будет стрелять вправо, пока вы орудуете слева). После этого разделайтесь с несколькими врагами на противоположных платформах и, когда увидите пустую платформу слева, запрыгните на нее. Когда экран покажет то, что делается вверху, вы увидите следующий этаж и солдата, шатающегося там. Чтобы запрыгнуть сюда и не повредить свое здоровье, необходимо осуществить отскок от стены слева и стать на самый край верхней платформы, и только после этого поразить солдата, а лучше вообще сделать это на лету. Далее вас ожидает непродолжительная, совершенно безвозмездная поездка на лифте к концу эпизода, после чего вы будете сражаться с боссом.

Босс 2: Летающий робот

Секрет борьбы против этого босса чрезвычайно прост. Сам по себе босс очень сложен для уничтожения, так как использует неисчислимое количество различного вооружения, в том числе и генератор дезориентации в пространстве (это когда вы думаете, что идете влево, а на самом деле идете вправо, и тому подобная бяка). Но мы-то с вами знали, что нам когда-нибудь да пригодится наше супероружие, которое ранее мы не



использовали! Запустив его здесь, мы без проблем победим босса. Чтобы сделать это, нужно совершить следующее.

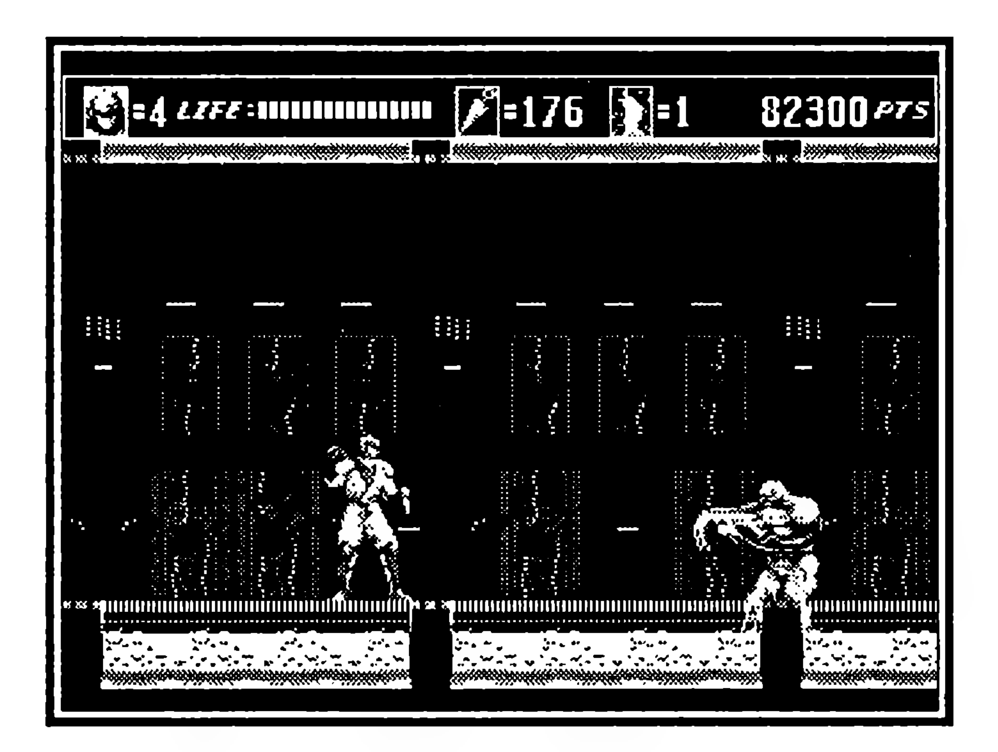


Оказавшись в комнате с роботом, который через некоторое время материализуется здесь, дождавшись этого, ударьте его сюрикеном, либо, подойдя вплотную и подпрыгнув, — мечом. Как только вы увидите, что попали, нажимайте кнопку магии (у вас должна быть установлена магия «Огненный столб») и преспокойно наблюдайте за агонией противника. Тем, кто израсходовал магию ранее, либо по каким-то причинам не убил босса при помощи ее, остается только посочувствовать. Думать раньше надо было, когда игру проходили, а не сейчас. Сейчас, в противном случае, придется воевать!

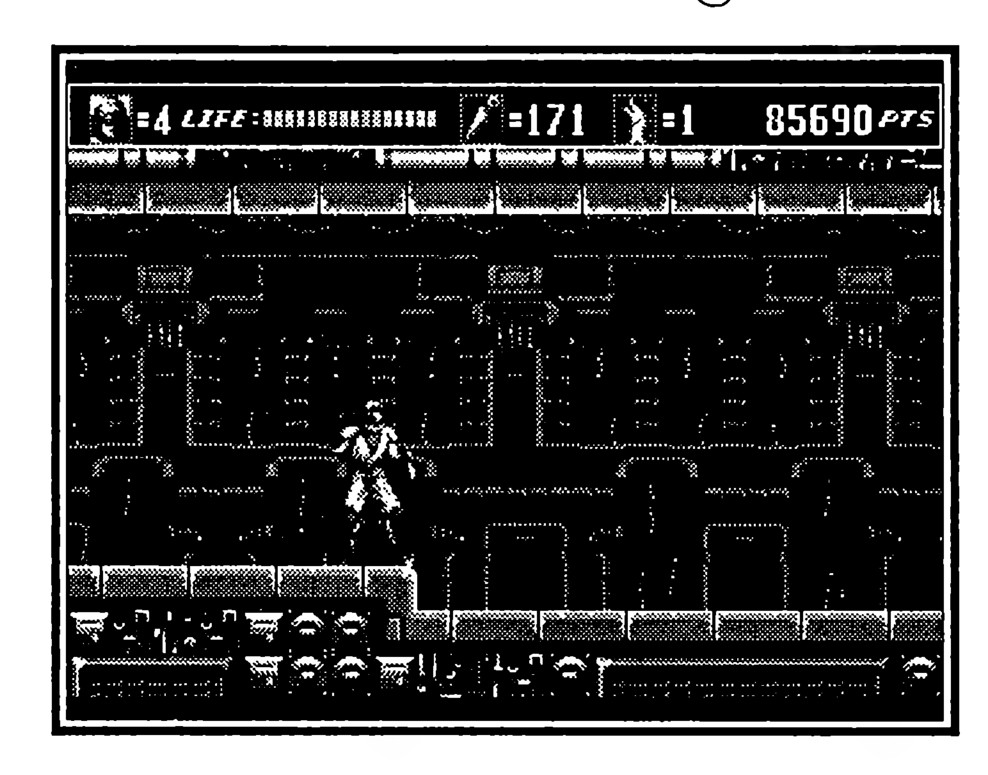
Уровень 3: Генная Инженерия

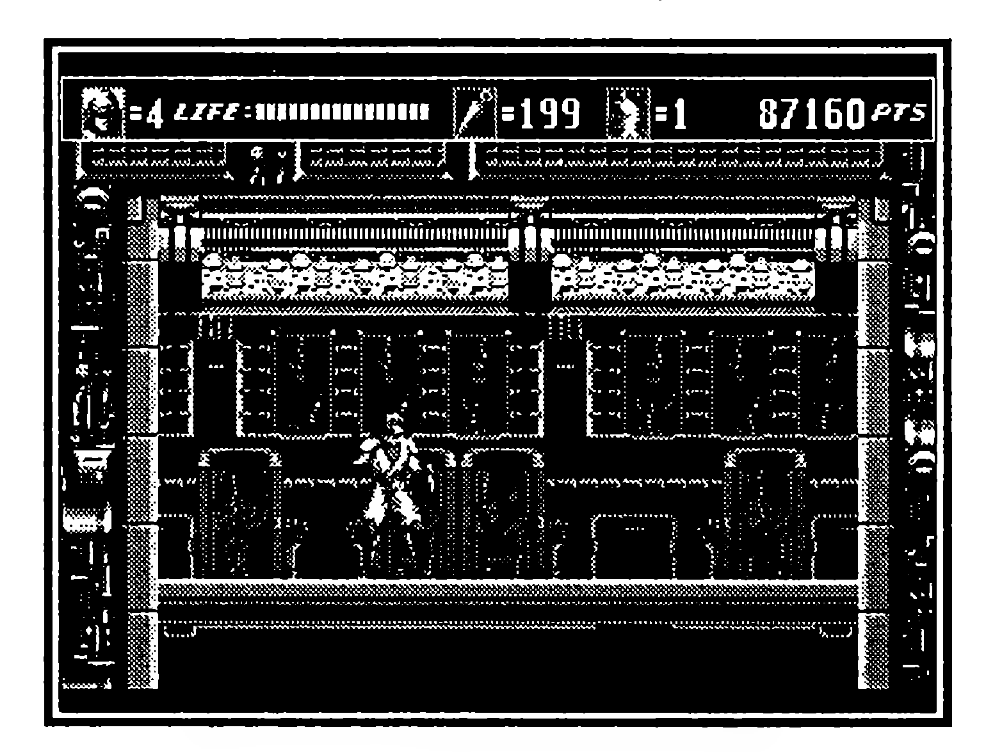
Столь странное название уровня определяется его еще более странным содержанием. На протяжении всех двух эпизодов и одного финального поединка вам придется непрерывно сражаться со всякого рода мутантами, личинками, трупами и всевозможными видами напастей типа электротока, конвейеров, двигающихся в ненужную сторону, и т.д. А начиналось ведь все так безобидно... Ниндзя, лошадка, солдаты, роботы, и вот теперь — трупы... Жуть, но что делать, придется проходить, никто не обещал бескровной игры (надо подумать, можно ли в эту игру резаться детям до шестнадцати лет или просто уровень вырезать).

Начав игру, не спеша двигайтесь вперед, пока не увидите муху, сидящую на потолке. С такими гадостями нужно разделываться сразу, поэтому подпрыгните и бросьте в нее с расстояния сюрикен. Ей достаточно одного обычного, не говоря уже о двойных, которыми, я надеюсь, вы сейчас и пользуетесь. Далее, пройдя немного вперед, разбейте ящик, лежащий на краю резервуара с зеленой жидкостью. Здесь же на вас из этой жидкости вылезет зомби, который убивается одним усиленным сюрикеном, либо двумя простыми. Уничтожив его, идите вперед, через несколько шагов вы увидите еще одну муху, а потом — зомби. Кстати сказать, в том случае, если вы не успеете сразу уничтожить зомби, через некоторое время он бросит в вас бомбу, а муха, тоже сразу не уничтоженная, будет летать вокруг вас, пока вы не найдете ей достойного применения (потратив на нее либо сюрикен, либо часть своего здоровья). Далее, пройдя еще немного вперед, разбейте мечом ящик (там находится усиление сюрикенов) и после этого запрыгните на самый край вышестоящей платформы. Здесь, сделав шаг, подпрыгните и на лету сразите муху, которая вылетит из-за уступа



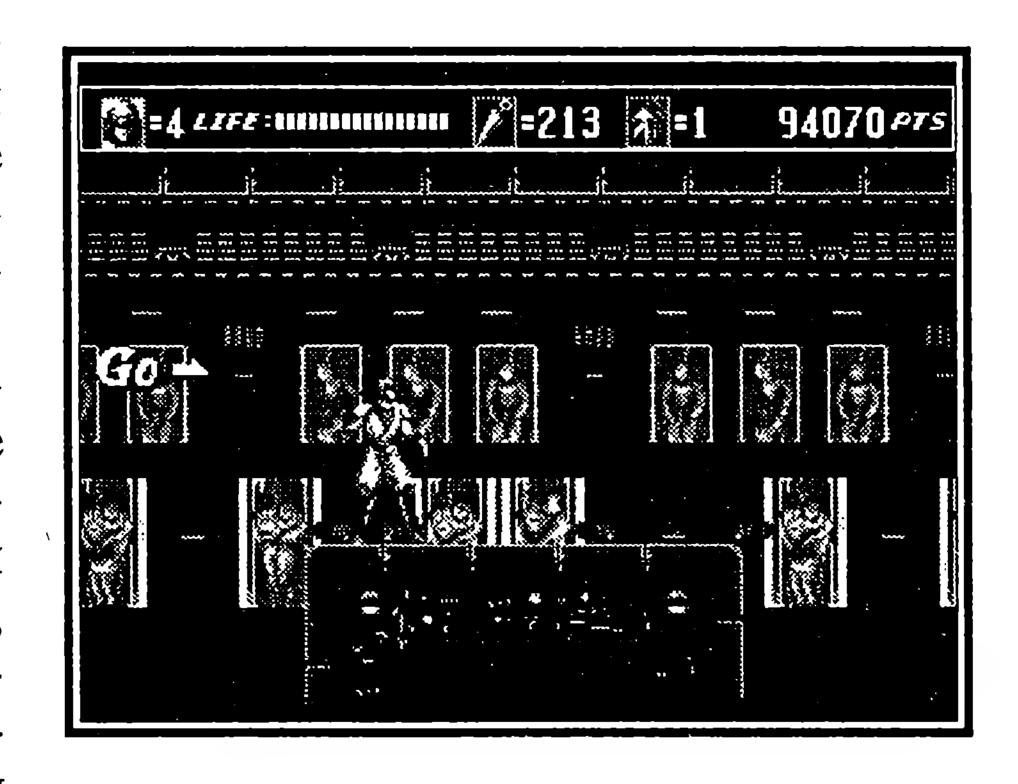
потолка. После ступайте вперед, методично истребляя зомби, и скоро дойдете до двух красных ящиков, над которыми сидит муха. С ней ясно, что нужно сделать, а вот ящик разбивайте только первый, — в другом находится бомба. Далее идите вперед, пока не войдете в коридор. Он приведет вас к нескольким колбам, половина из которых разбита. Вторая половина цела, и как только вы подойдете вплотную к первой из трех колб, она взорвется, и оттуда выскочит чудик. В этом положении, стоя рядом с колбой, убейте его мечом и переходите ко второму, потом к третьему и в правом углу комнаты возьмите сюрикены в ящике. После этого вернитесь к первой группе разбитых колб и двойным прыжком запрыгните на второй этаж. Здесь, отойдя в правый угол, снова совершите двойной прыжок вверх и сразу же убейте муху, находящуюся в комнате, после чего соберите призы. Теперь спуститесь вниз, пройдите вправо и, совершив маленький прыжок, посмотрите, где находятся границы следующей комнаты наверху. После этого станьте так, чтобы, запрыгнув, вы оказались в левом углу комнаты. Пройдя вперед, замочите первого чудика и, быстро развернувшись влево, — муху. Затем добейте остальных, возьмите приз и спуститесь на этаж ниже. Убив троих личинок, запрыгните на верхний этаж (ящик в предыдущей комнате не разбивайте, там находится бомба) с того места, где стоит ящик, и, быстро убив очередную личинку, отойдите вправо, чтобы не попасть в лапы мухе. Затем, убив и ее, и личинку справа, уничтожьте все остальные коконы, спрыгните вниз (лучше около левой границы следующей комнаты), возьмите ящик (пять сюрикенов) и очистите комнату от коконов. Ящик в правом углу не берите, так как ничего, кроме бомбы, он не сможет вам предложить. Потом вернитесь к первой группе уничтоженных коконов и запрыгните на этаж выше. На первом этаже вы возьмете большое сердце, а если заберетесь еще на этаж выше, — большую связку сюрикенов. Но будьте внимательны, здесь, как и в аналогичной комнате ранее, находится муха. Ее лучше убивать несколько экзотическим способом. Подпрыгнув один раз, оттолкнитесь от правой или левой стены и сразу пройдите немного в сторону, к центру комнаты, — тогда муха пролетит мимо, и вы сможете уничтожить ее в удобном для вас положении. Спустившись в нижнюю комнату, снова, как и недавно, запрыгивайте наверх из правого угла, и, убив личинку, спасайтесь от мухи, после чего вычищайте комнату от личинок и, спустившись в нижнюю комнату, идите вперед до конвейера вверху. Здесь, уцепившись за него, как мы это делали в первом уровне, двигайтесь к следующему островку над зеленой жидкостью. Теперь на



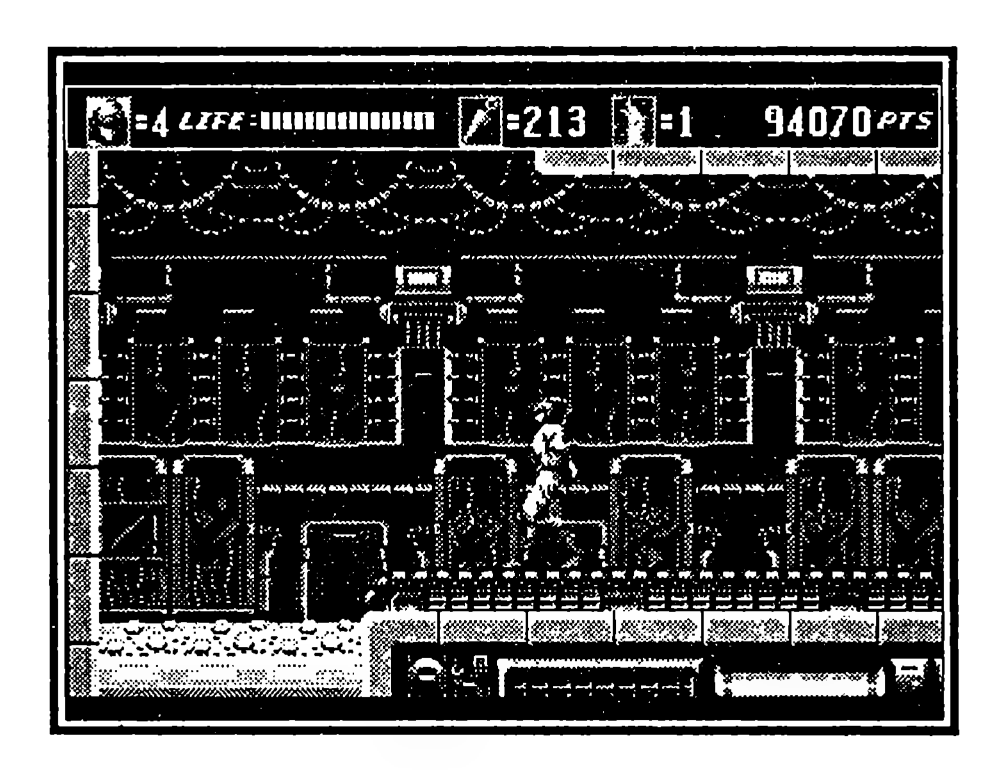




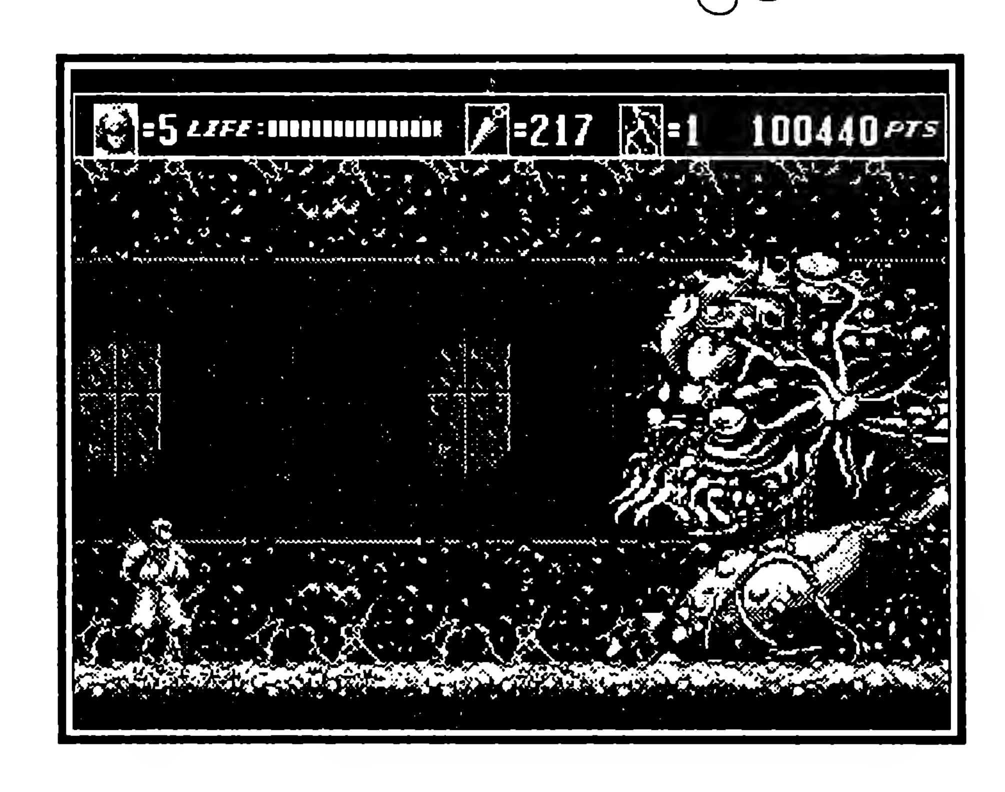
некоторое время ваша миссия будет сводиться к тому, чтобы пройти по подобным островкам вперед, не упав в жидкость и не попав под удар электротока. В какой-то момент, достигнув твердого маленького острова, вы найдете на нем большое сердце. Здесь следует прыгать на платформу впереди еще тогда, когда точка электротока еще не спустилась на нижнюю грань, а находится почти в самом конце своего движения влево. Это нужно для того, чтобы Шиноби, когда будет прыгать на следующую платформу, не попал под разряд тока сверху. Достигнув тупика, взберитесь вверх по отвесной стене и, пройдя до правого обрыва выступа, спрыгните вниз, прижимаясь либо к левой стене, либо к правой, чтобы не упасть в лужу внизу. Пройдя вперед по конвейеру, вы попадете в комнату, где вам придется сразиться сразу с большим количеством личинок. Вы должны находиться в левом углу комнаты и уничтожать оттуда при помощи сюрикенов личинок, падающих сверху, и только после того, как вы убьете их несколько штук, люк в правой части комнаты взорвется, и вам можно будет пройти в следующий этап.



В этом этапе нам придется действовать совершенно по другой схеме, нежели раньше. Во-первых, все враги, которые здесь находятся — это только гигантские клешни, вылезающие из мягкого материала, по которому Шиноби ходит, но чтобы их уничтожать, сюрикены вам не понадобятся. Для того, чтобы эффективно бороться против них, нужно делать удары в воздухе: только так вы сможете, не потратив зря сюрикены, сохранить еще и свое здоровье. Вторая напасть заключается в том, что вам придется постоянно прыгать, так как Шиноби, бродя по материалу, из которого создан пол эпизода, постепенно погружается в него. Ну, и третья напасть, на мой взгляд, самая трудноисключаемая, — это босс третьего уровня. То есть сейчас его с вами нет, но он постоянно присутствует на заднем плане и, используя мишень, пытается попасть по вам лазером, поэтому Шиноби придется постоянно следить за тем, чтобы не попасть в эту мишень. Чтобы не попасть в мишень, иногда будет полезно очень высоко прыгать, либо отходить немного назад и потом возвращаться. Также все ящики советую разбивать не с помощью удара мечом вблизи, а таким же ударом ноги, так как в некоторых находятся бомбы, и вы, отскочив от ящика после удара, сможете избежать потери здоровья. Всего босс будет появляться два раза, после чего вы вскорости доберетесь до него самого.



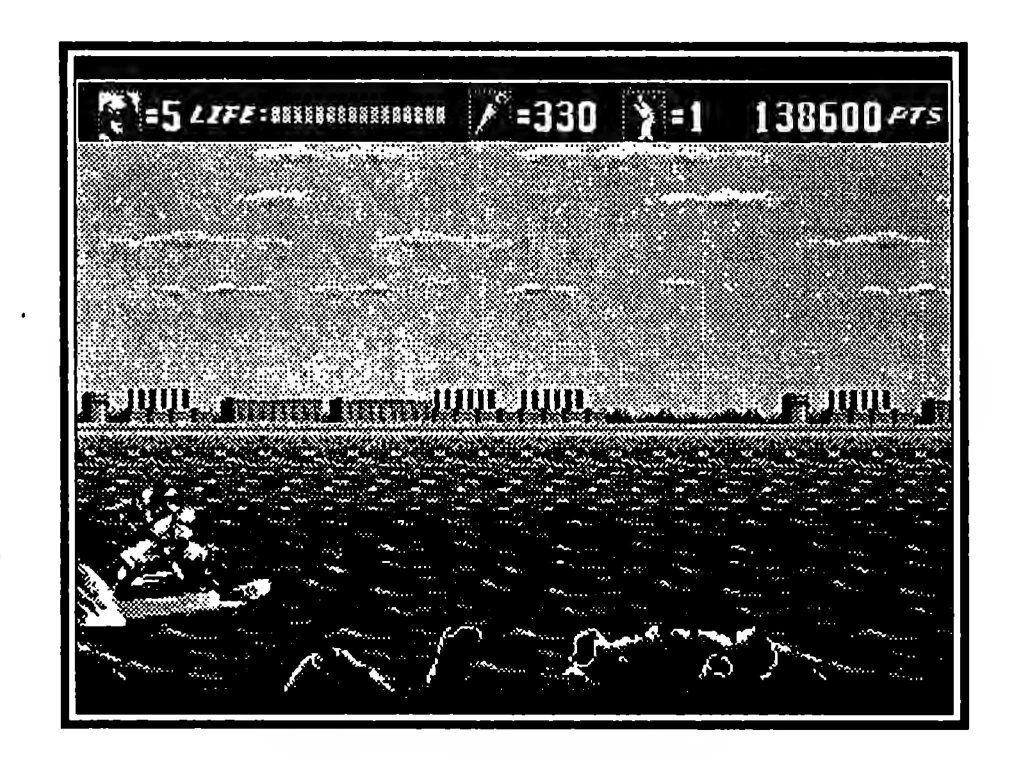
Босс 3: Испорченный Труп



Тактика поединка против третьего босса довольно сложна, и сам босс по этой причине является довольно трудным, по крайней мере, он сложен по сравнению с предыдущими. Как только вы появились в комнате босса, а он показался на экране, подпрыгните немного вверх и бросьте в его сторону сюрикен. Целиться нужно в район челюсти, так как иные попадания вреда ему не причинят. После того как босс замигал, станьте в левый угол экрана и, сделав двойной прыжок, перепрыгните его руку, которой он постарается до вас дотянуться. Оказавшись возле босса, можете, если получится, еще раз его ударить, а лучше постарайтесь перепрыгнуть руку, следующую в обратный путь, и только потом еще раз ударьте. Именно ваши удары вызывают его руку. Таким образом, это можно делать много раз подряд, но в какой-то момент босс начнет пускать пузыри изо рта. Сразу, как только это заметили, отпрыгивайте в левый угол и там садитесь и одновременно жмите кнопки ←+↓, чтобы Шиноби передвигался на корточках. В это время тухлая голова выпустит изо рта сноп лазера, и, если вы будете находиться слишком высоко, он вас заденет. После этого снова начинайте бить голову и обходить ее руку. Если голова к вам слишком близка, и вы боитесь, что не сможете избежать касания руки, не бейте босса, и тогда он уйдет под землю, после чего снова вылезет на прежнее место. Тогда и уничтожьте его. Всего нужно около восьми-десяти попаданий, чтобы спровадить этого мутанта отсюда подальше. После этого дрянная башка затрясется и скроется в пучине. Уровень пройден.

Уровень 4: Промышленная зона

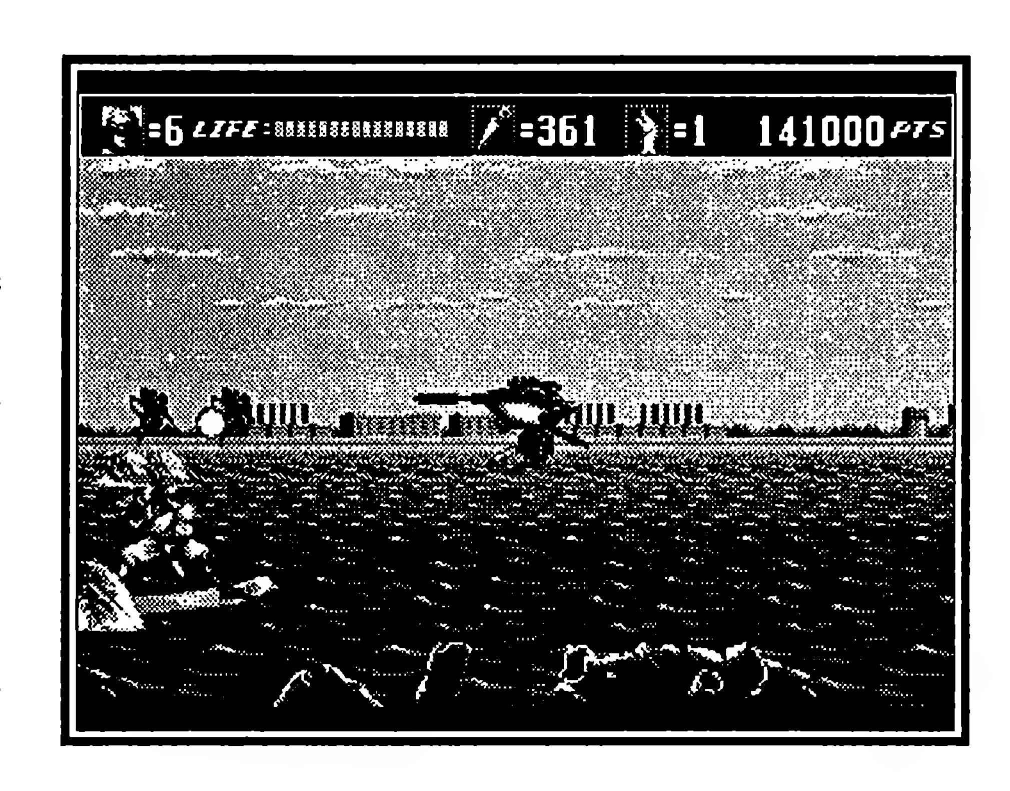
Что-то похожее мы уже видели. Да-да, черепашки-ниндзя, боевые жабы и тому подобные вещи. Как вы думаете, что получится, если соединить ниндзя и воду и заставить его это водное пространство как-то пересечь?



Ага, естественно, нужно дать ему в руки, а точнее, в ноги, доску для серфинга, и заставить прыгать по волнам! Вспомнили? В черепахах-ниндзя двое бойцов скакали на серфах, и, помимо того, что двигались взад-вперед и дрались, больше ничего не могли совершить. В боевых жабах, помнится, было немного наоборот: могли двигаться не только по горизонтали, но и по вертикали, но драться не приходилось. Прыгали себе, приседали, но ничего больше. Признаться честно, давно я не видел игр, где бы можно было вдоволь повеселиться на водных просторах. Можно по-



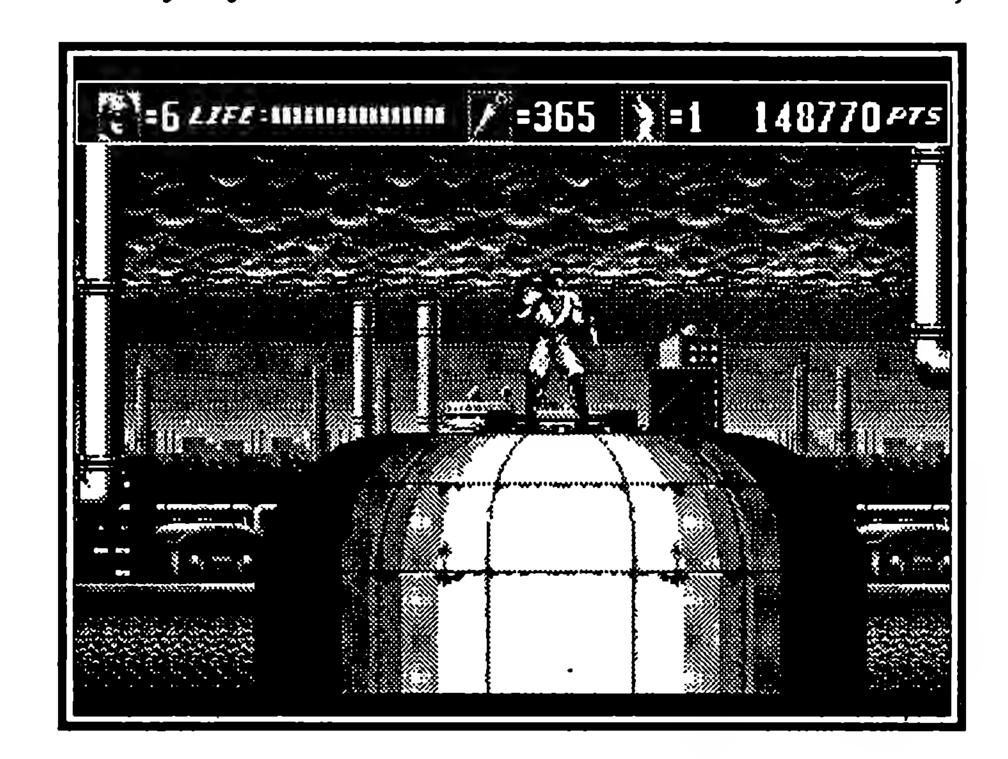
думать, что господа программисты боятся повторять уже известные трюки. Тогда возникает вопрос: почему из игры в игру постоянно повторяются прыжки по двигающимся платформам, как объяснить некоторые «извечные» темы, такие, как, например, древний мир, Египет, кладбище, подводное погружение? Нет, неоправданно забываете, вы, наши дорогие создатели игр, путешествия по воде!



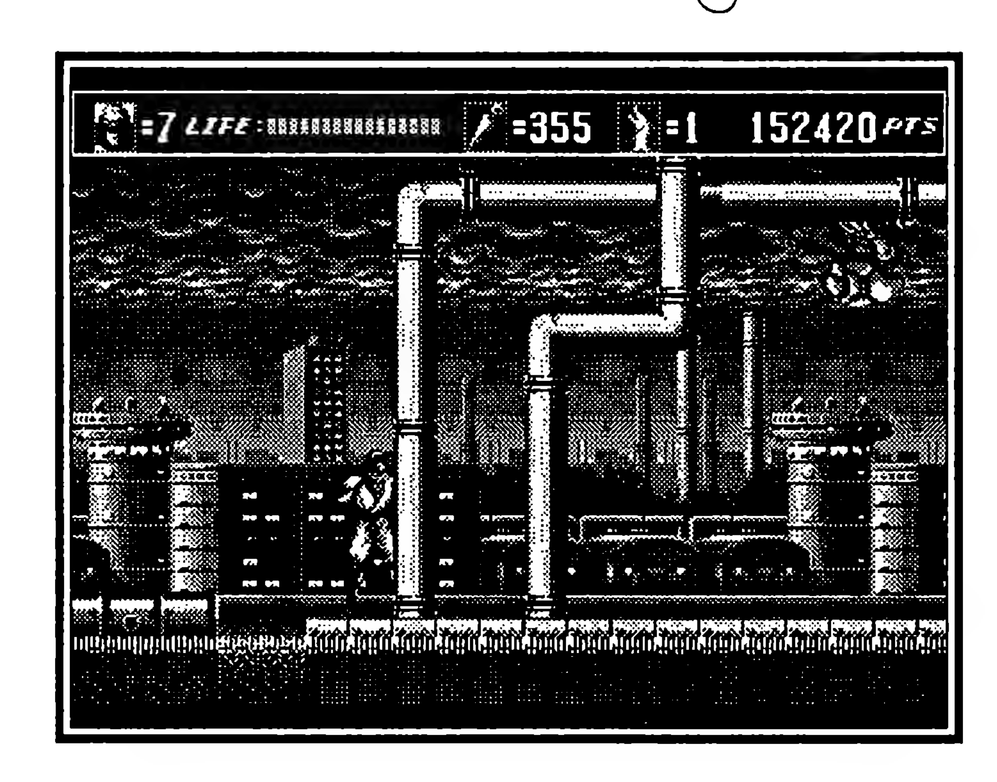
В первом эпизоде, как, наверное, уже стало ясно, мы попробуем оседлать серф, после чего непосредственно перейдем к прохождению уровня. Помните, почти то же самое было в уровне 2, когда мы оседлали племенного скакуна? Ну вот, это тоже вроде разминки, но, как и должно быть, и враги здесь будут вполне реальны, и препятствия, и даже промежуточный босс в конце эпизода. Поэтому постарайтесь не расслабляться, а я помогу вам пройти водное приключение как можно более продуктивно. Вперед!

Начав эпизод, как обычно, разомнемся и опробуем свои возможности. Нужно сказать, что теперь Шиноби, овладев серфом, немного хуже прыгает, то есть делает это не так энергично, как, допустим, делал это на лошади и тем более без нее. Ну что ж, стихия не позволяет, хорошо хоть серф достаточно быстроходный (если точно, — реактивный, так как иной причины, по которой доска для водного спорта могла нестись по воде с такой скоростью, я не вижу). Через некоторое время вы увидите за собой погоню, то есть сейчас она погоня, и едет на заднем плане, вас обгоняя. Скоро эти молодцы на воздушных флаерах зайдут вам в нос и смогут напасть. В этом случае уже вы являетесь догоняющим.

Но пока едем вперед. Когда на втором плане покажутся двое противников (в это время по дороге вы сможете взять сюрикены), впереди замигает желтый значок с восклицательным знаком. Это означает, что скоро впереди вас появится трамплин, с которого можно подпрыгнуть немного выше, чем вы себе это представляете. Обычно над трамплинами висит множество призов, поэтому лучше все-таки на них наезжать, и, мало того, высоко прыгать. С третьего по счету трамплина появится и еще одна причина, по которой необходим высокий и долгий прыжок, — минное поле под трамплином, которое не позволит вам безнаказанно невысоко прыгать. Для того, чтобы совершить максимально высокий прыжок, нужно, завидев трамплин, нажать и удерживать кнопку ➔, а на самом краю, уже у обрыва, нажать кнопку прыжка, продолжая удерживать кнопку направления. В этом случае вы сможете взять все призы, которые обычно вешают над местом прыжков.



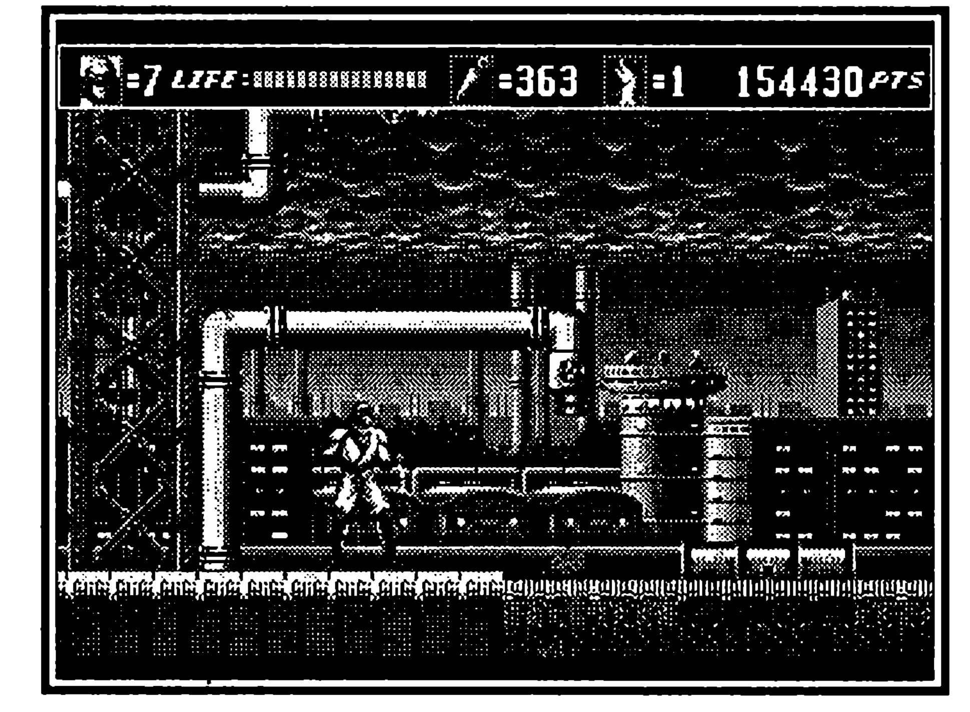
Прискорбно, но именно в такие лирические моменты вас иногда пытаются атаковать. Первый боец невидимого фронта появится на ваших глазах сразу же после первого затяжного прыжка. Вражеские гонщики на флаерах летают слишком высоко, чтобы можно было просто так убить их. Для того, чтобы снять такого наглеца, нужно высоко прыгать. Убив сразу после прыжка ниндзя на флаере, то же самое сделайте и со вторым, но бейте его только после того, как тот бросит бомбу, перепрыгнув ее.



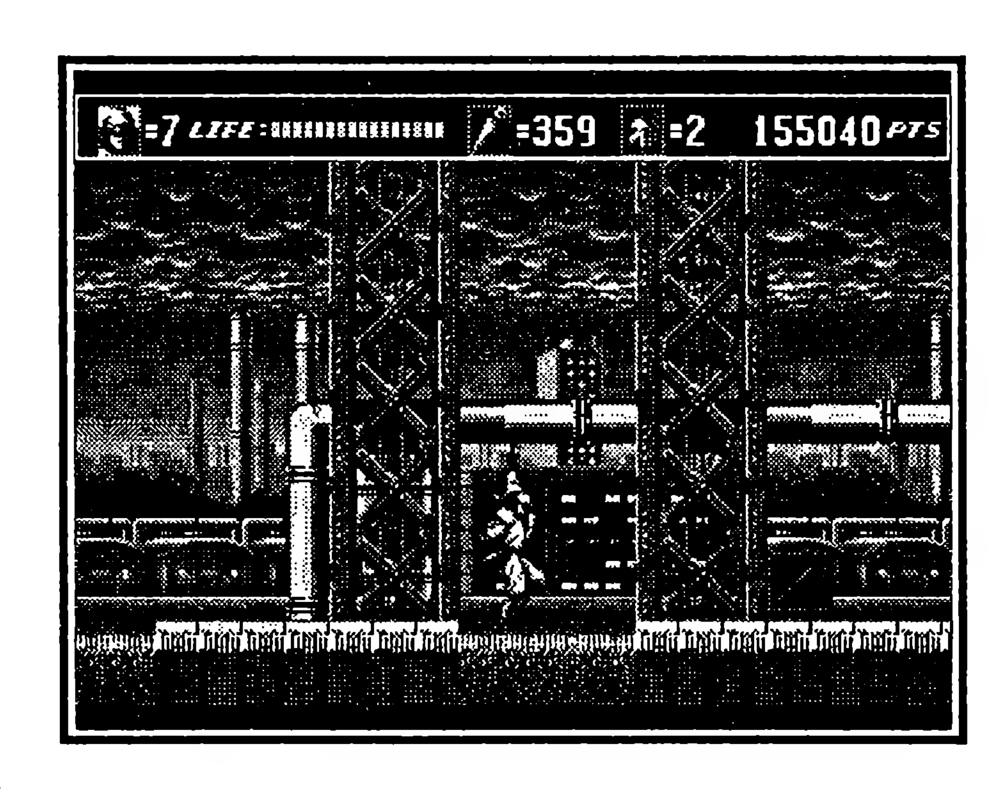
Примечание: боец на воздушном флаере убивается тремя простыми сюрикенами, либо одним усиленным; именно поэтому советую вам использовать именно вторые.

Далее следует сразу же второй трамплин, на котором вы сможете взять большое количество сюрикенов, если не прозеваете. Потом на вас нападут двое летающих бойцов, и только после этого будет третий трамплин. С него вам, хочешь не хочешь, а придется высоко прыгать и далеко лететь, иначе напоретесь на минное поле в составе трех всплывших подводных мин (кстати, если помните, такая бодяга была как в черепашках-ниндзя, так и в боевых жабах). Сразу после этого на вас нападут сразу с двух сторон: выедут ребята спереди, и один, немного пониже остальных, — сзади. Чтобы тот, который едет сзади, а он нападет первый, не попал по вам из пулемета, перепрыгните его на ходу обратным прыжком и на лету убейте. Потом уже разберитесь с остальными и прыгайте через очередной трамплин. Вас догонит еще один боец сзади и сразу же — спереди. Убейте сначала второго, а потом уже, перепрыгнув, как и ранее, — того, который сзади. Летите вперед, и, пройдя очередной трамплин, срежете нескольких ниндзя. Через некоторое время вы, пройдя еще один трамплин (перед ним можно будет взять сердечко), встретите финального бойца этого эпизода. Это робот с реактивным двигателем за спиной, который также нападет спереди, но его арсенал значительно обширнее, чем у флаеристов. Если вы обладаете усиленными сюрикенами, вам ничего не стоит уничтожить его, так как против них он фактически бессилен. Всего-то придется несколько раз прыгнуть.

Начав второй эпизод, вы сразу же, с нескольких первых шагов, встретите нашего старого знакомого — зеленого ниндзя, которого бивали мы еще в Черном лесу. Что ж, придется и здесь ему показать, где раки зимуют. С такими врагами и справляться просто: звездочки они бросают высоко, ничего не стоит уйти от нее, просто присев. А убить можно всего одним простым сюрикеном. Зато здесь полно других врагов, которых голыми руками не возьмешь.

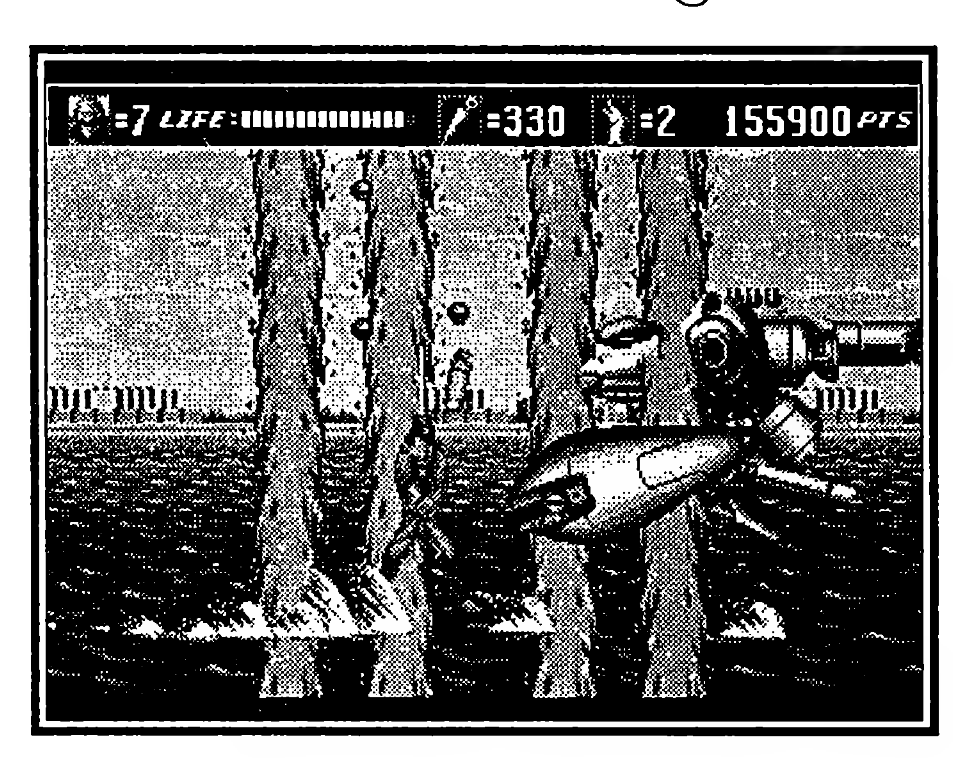


Итак, убив первого ниндзя, заберитесь при помощи отскока и двойного прыжка вверх на



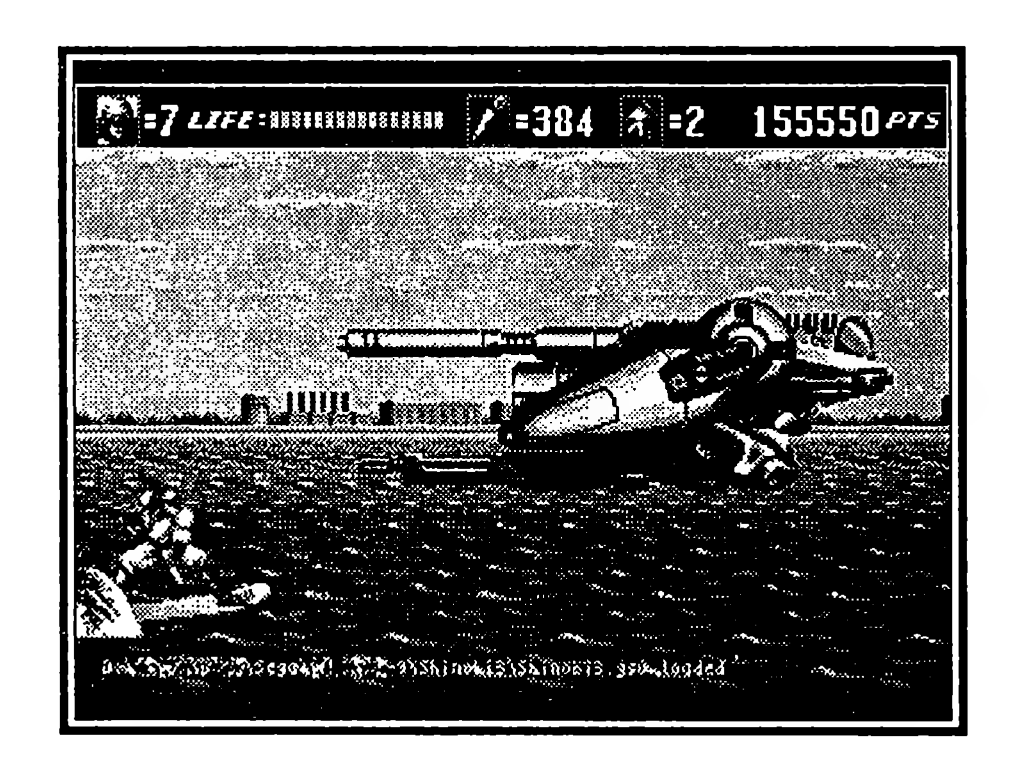
изгиб трубы и, пройдя вперед и спрыгнув вниз, убейте еще двух врагов (второй должен спрыгнуть сверху), после чего исследуйте верхние этажи на предмет нахождения приза — большой связки сюрикенов. Затем спрыгните вниз и, пройдя вперед к воде, уничтожьте летающего врага, который попытается поджарить вас огоньком. Прикурить не найдется? Убив их, прыгайте на платформу в воде и сразу же на противоположный берег, чтобы не утонуть. Здесь сделайте то же самое, что и на предыдущем острове, и идите дальше. На следующем острове то же, что и раньше, только лезть на верхотуру не имеет смысла — там в ящике находится бомба. Пройдя далее, вы на следующей трубе найдете внизу не одного ниндзя, а сразу двух. Для того чтобы убить первого, который находится прямо на самом краю трубы, лучше делать это с плавучей платформы, невысоко подпрыгивая, чтобы она не утонула. Здесь, наверху, вообще ничего нет, поэтому, убив трех ниндзя возле цистерны, идите сразу вперед, убивая врагов, пока не достигнете тупика. Здесь, используя уже опробованный способ отпрыгивания от стен, заберитесь на платформу вверху. Пройдя вперед и уничтожив двух крылатых бойцов, возьмите содержимое ящиков и по плавучим платформам пройдите вправо, где заберитесь по стене трубы вверх, на ее сгиб. Здесь, прямо у самого начала сгиба, висит существо, уцепившееся за потолок. Сразу же убейте его и потом другое такое же существо немного вправо, а также третьего крылатого воина. Спрыгнув вниз с трубы, не ходите за ящиком на противоположной платформе, так как там находится всего лишь бомба, а спуститесь еще ниже. Здесь убейте летающего мальчика и пройдите на противоположную сторону водного пространства, где убейте еще двух бойцов на потолке, потом двух летающих парней, и возьмите один из двух ящиков, находящихся здесь. Так как в левом находится бомба, то придется брать правый. Перебравшись через высокий блок, пройдите по очереди под тремя газовыми трубами (естественно, так, чтобы газ вас не задел) и после этого переберитесь по платформам на противоположный берег, убив заодно летающего парня. Ящик, который находится на платформе посреди водоема, содержит всего лишь бомбу. Забравшись на очередной блок по его отвесной стене, спрыгните вниз между его сваями и возьмите два приза, потом еще один приз в ящике возьмите над блоком. После этого спуститесь вниз по плавающим платформам, избегая газовых выбросов и летающей нечисти (всего один парень, зато куча дырявых труб). Забравшись по отвесной трубе наверх, вы, если хотите, можете попытаться взять приз, пойдя по тонким трубам (цепляясь за них, как за веревки) влево, но сначала убив ниндзя, засевшего на одной из них (большая связка сюрикенов). Также можно взять еще один приз, который нам очень сильно пригодится потом — дополнительную магию она находится между сваями высокого блока, и, чтобы ее заиметь, нужно упасть вниз и повиснуть на трубе. Ну и, соответственно, потом выбраться наружу. Пройдя еще немного вперед и взяв несколько призов, вы завершите эпизод.

Босс 4: Водный робот



Босс довольно-таки сложен, так как его уничтожение состоит из нескольких этапов. Надеюсь, что у вас, как и у меня, во время уничтожения водного робота были не только усиленные сюрикены, но и две магии, а именно: магии «Огненный столб». Чтобы его убить, предлагаю следующую тактику.

На первом этапе воевать с ним при помощи магии нет смысла: он довольно слаб и не представляет пока что особой опасности. К тому же, сейчас его выстрелы по вам можно отражать. Как только начнется поединок, просто отъедьте влево и оттуда непрерывно, не садясь, бросайте сюрикены. Немного постреляв по вам, босс загорится и спрячется под водой. Несколько позже после этого он выскочит на поверхность, но уже капитально повиснет в воздухе и, через некоторое время достав из воды две своих принадлежности, начнет палить по вам из пушки. Тот момент, когда пушка начнет стрелять, очень важно поймать, и как раз в этот момент подпрыгнуть. Так как пушка делает всего два выстрела подряд, вы сможете нормально приземлиться и еще несколько раз ударить босса (сейчас бить нужно именно пушку, а не самого босса). После того как пушка будет уничтожена, в бой вступит центральный блок и начнет вас закидывать бомбами.



Примечание: здесь показано прохождение без применения магии, в ином случае все намного проще: босс уничтожается одним нападением при помощи сюрикенов и двумя магиями.

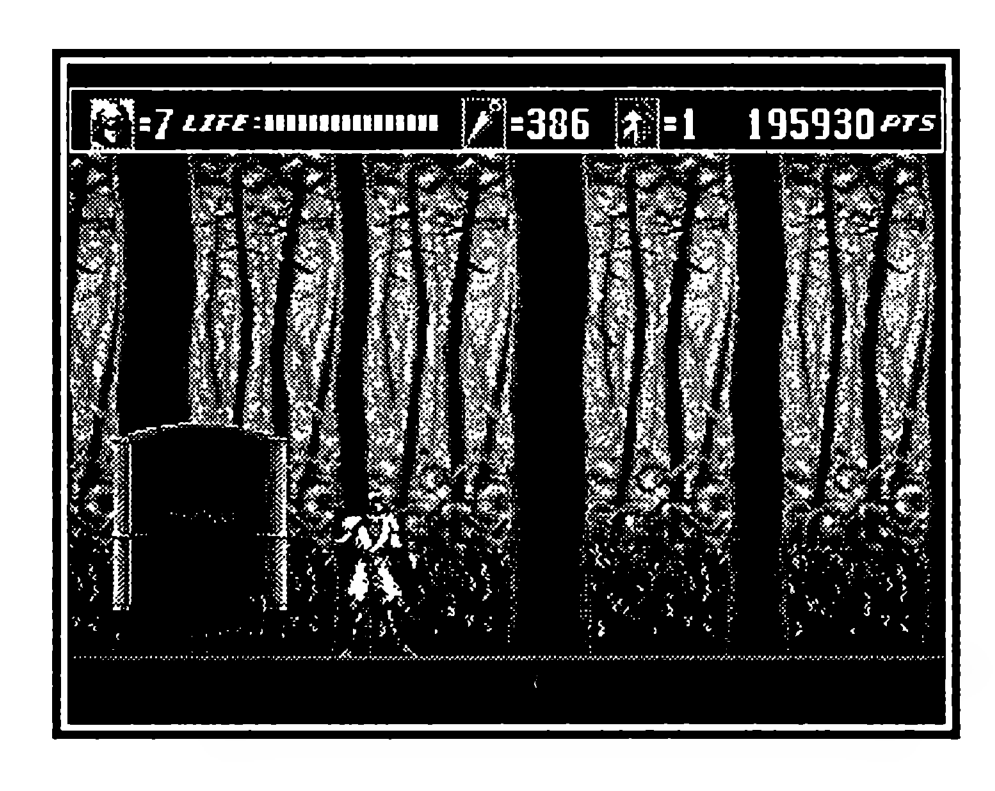
Когда босс начнет забрасывать вас бомбами, важно его обмануть. Например, вы, когда он только начинает бросать бомбы, находитесь в самом левом углу, и как только они начинают показываться на экране сверху, присев, приближаетесь к боссу (и в это время бьете его), потом снова отходите, и босс меняется с вами местами (вам нужно его перепрыгнуть). Вы, находясь в правом углу, по такому же принципу обманываете его, уходя от ударов, и, через некоторое время поменявшись с ним местами, опять бьете его. Когда центральный блок отвалится, у босса останется только плазменная пушка. В это время начинайте бить его, а как только у дула босса начнут клубиться пузыри, совершите затяжной прыжок вперед и добейте врага.

Уровень 5: Военная база

А вот и пошли первые действительно трудные уровни. Что ни говори, а врагов здесь действительно просто напичкано. Огромное количество солдат, к которым, кроме

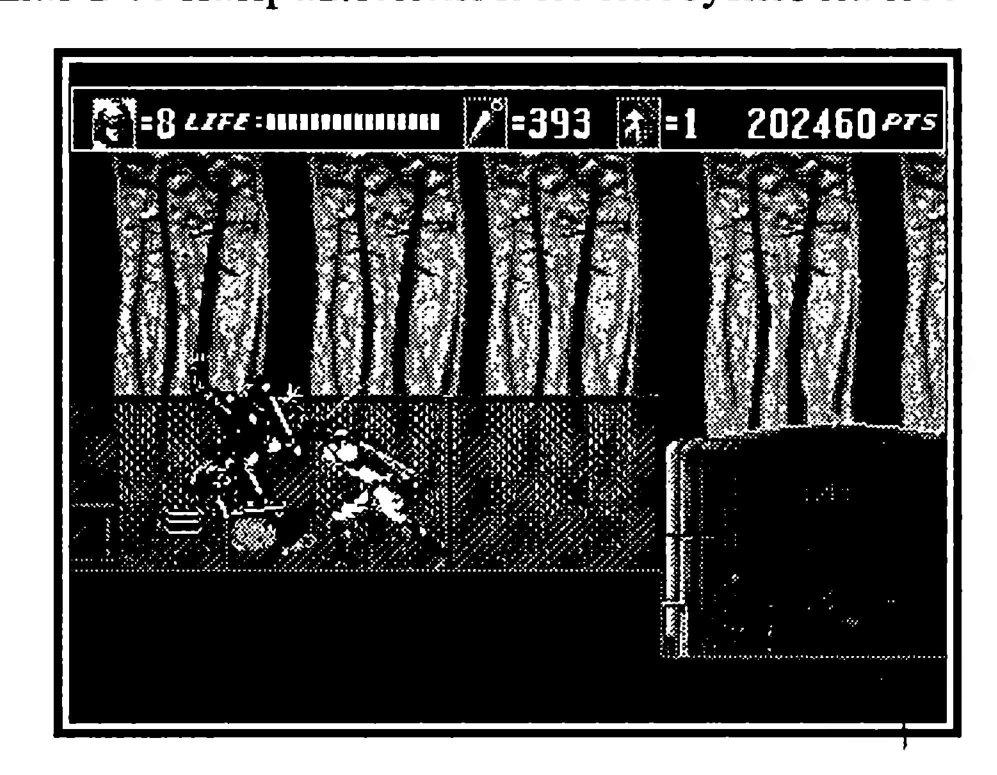


уже известных нам пехотинцев и пулеметчиков прибавились товарищи с гранатометами, просто невероятное количество препятствий и очень высокая сложность прохождения, — все это позволит без сучка и задоринки пройти уровень только натасканному, видавшему виды игроку, который свыкся за последнюю неделю с необходимостью прохождения игры. Если до этого уровня мое описание предполагалось лишь для того, чтобы как можно лучше пройти все закоулки и перекрестки Шиноби 3, то теперь, видимо, придется давать подобные пошаговые описания каждого шага, для того, чтобы вы знали, чего ждать. Сразу скажу о некоторых препятствиях. Во-первых, это баки с горючим, которые, в том случае, если на них встать, почти сразу же взрываются. И во-вторых, это мины, в огромных количествах везде разбросанные. Выглядят они как всего лишь небольшие вздутия на ровной поверхности земли, но при наступлении на них ногой детонируют и забирают у вас энергию.

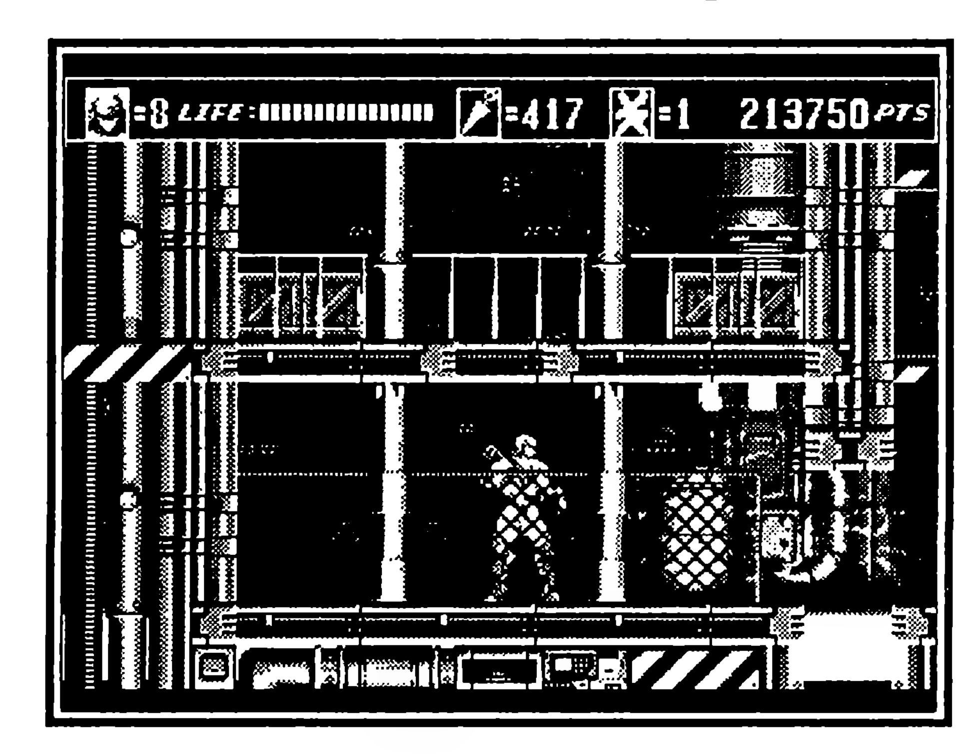


Примечание: кстати, обратите внимание на ваш значок магии, — у Шиноби остался только один заряд, хотя мы не затратили ни одной попытки в предыдущем поединке с боссом; это означает, что при пересечении уровня количество магии сбрасывается до единицы, независимо от того, пять их у вас или ни одной.

Начинаем первый эпизод. Осмотритесь вокруг: слева от вас находится бочка, на которой написано «Danger». Так и есть, это горючее. Если прыгнуть на ее крышку и постоять на ней некоторое время, получится большой бум, и от вашей шкалы убудет солидный кусок энергии. Отсюда вывод: стоять на таких бочках долгое время нельзя, а лучше вообще не стоять. Запомните, это еще ой как пригодится. Идем вперед и видим перед собой первую мину: это небольшое вздутие перед двумя ящиками. За ними стоят и другие, но для нас важна пока что только эта мина. Подойдите и осмотрите ее внимательно. В том случае, если вы будете стоять вплотную рядом с ней, ничего плохого не случится, пока Шиноби не сделает еще один шаг в ее направлении и не наступит на нее так, чтобы немного подняться вверх. В этом случае вас также ждет некоторое беспокойство в виде снятия части энергии.

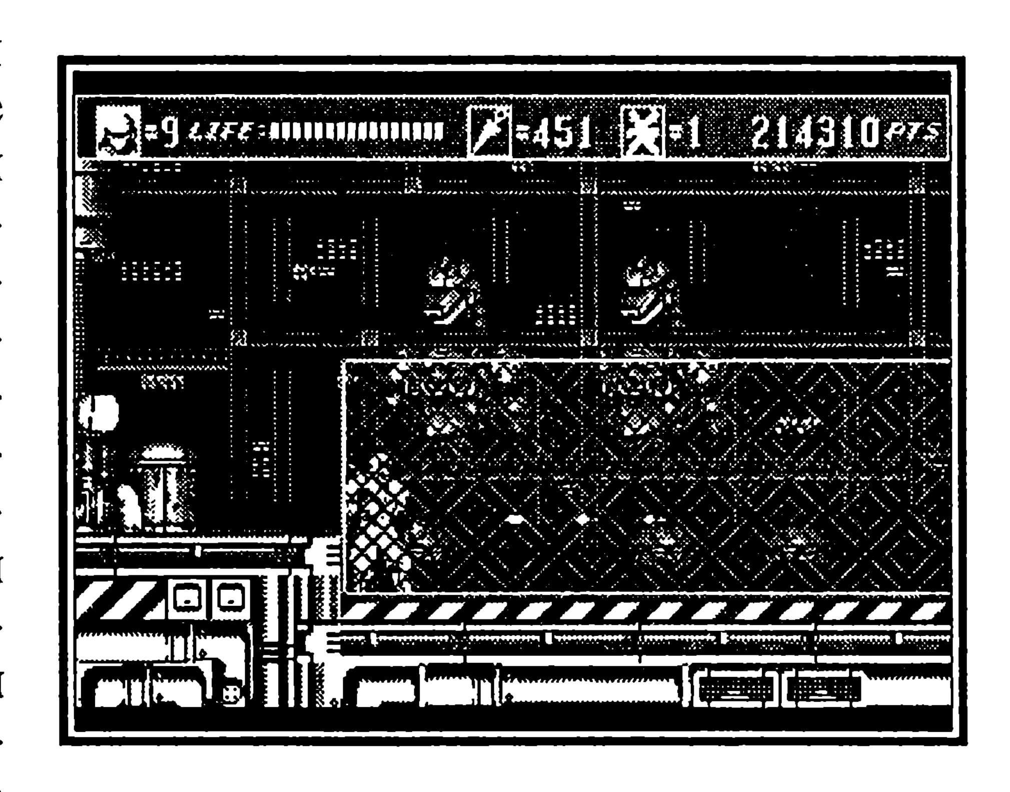


Перепрыгнув первую мину, станьте на ящики и, ударив вниз, возьмите оба приза, перепрыгните вторую мину, третью, и подойдите вплотную к четвертой. Здесь присядьте и бросьте вперед сюрикен, после чего сразу же перепрыгните очередную мину: в результате таких действий вы сможете увидеть, как взрывается впереди солдат, так и не успевший опробовать на вас свое оружие. Вообще здесь будет довольно полезно ис-



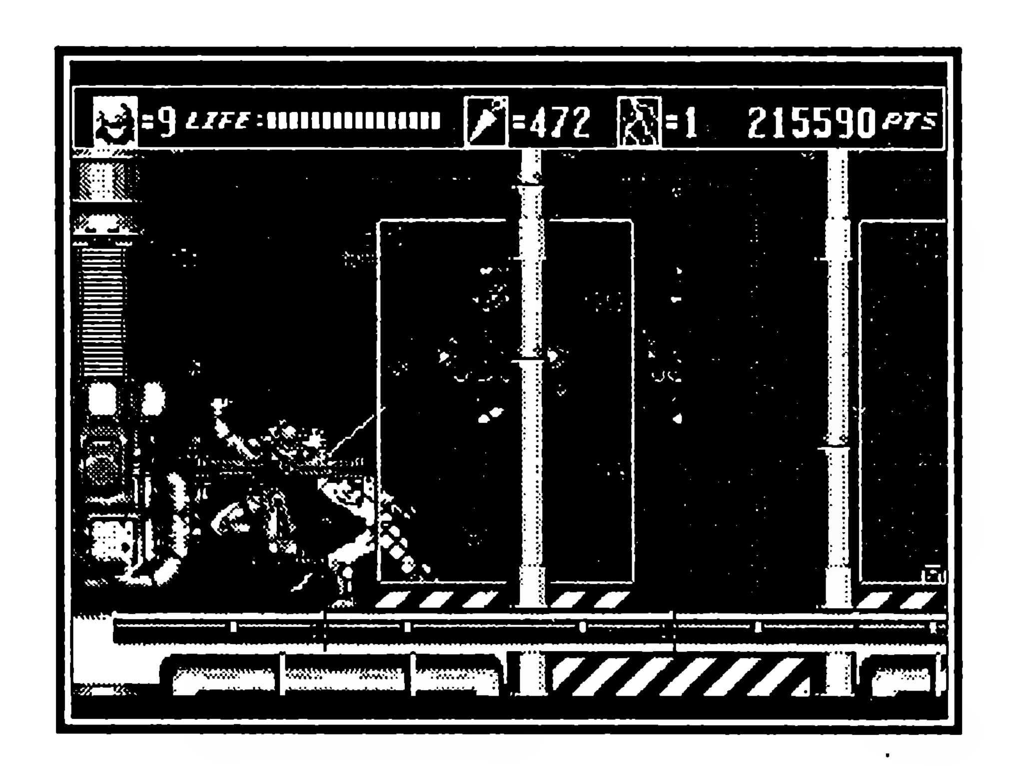
пользование такой техники, то есть прощупывания территории. Это хоть сколько-то убережет вас от непредвиденных неприятностей. То же самое сделайте и у следующей мины, а у той, что будет дальше, бросьте сразу два сюрикена, чтобы убить, помимо пулеметчика, засевшего здесь, еще и солдата. После этого перепрыгните последнюю мину и остановитесь возле нее, наблюдая перед собой платформу и ящик на ней. Разбив его и пустив перед собой еще два сюрикена, идите вперед и, как только увидите бегущего на вас солдата, подпрыгните и ударьте его в воздухе. Подойдя к двум бочкам с горючим, запрыгните на платформу перед ними, бросьте вперед сюрикен и быстро прыгайте за ним так, чтобы со второй бочки попасть не на землю, а на высокую платформу, где только что убили пулеметчика. Затем ударом с воздуха или мечом убейте солдата внизу и возьмите приз у второй бочки в ящике. Подойдя к полосе бочек в виде ступеней, перепрыгните первые несколько из них, пока не достигнете уже взорванной бочки. Отсюда прыгайте на следующую взорванную бочку и, быстро присев, бросайте сюрикен, после чего также быстро прыгайте вверх. С большой цистерны, на которой прежде стоял пулемет, спрыгните на землю и, пройдя вперед, убейте двух солдат вверху (лучше даже использовать меч, а не сюрикены). Далее, перепрыгнув две бочки, пройдите вперед и, оставив позади две больших цистерны, приготовьтесь к встрече с солдатом и гранатометчиком. Солдат вы уже знаете, как уничтожать (прыжок-удар), к гранатометчикам можно же спокойно подходить вплотную, главное — не попасть под заряд, летящий навесом. Убив этих двоих врагов, снимите еще солдата вверху и далее пройдите еще пару шагов вперед по земле до ступеньки, и оттуда убейте второго гранатометчика (так как над вами располагается крыша большой цистерны, его бомбы не будут попадать по вам, пока вы стоите внизу). Запрыгнув выше, снова спуститесь вниз и пройдите по земле, пока не увидите впереди два ящика и гранатометчика за ними. Разбейте сначала ящики и потом, укрываясь от бомб, и гранатометчика. Прыгнув за следующую мину, вы должны будете убить бегущего на вас солдата и потом еще одного гранатометчика. Дойдя до конца минного поля, вы увидите летящие на вас бомбы. Обходя их и перепрыгивая с бочки на бочку, уничтожьте гранатометчика или просто ступайте дальше, оставив его метать свои мины. Далее у вас на очереди два гранатометчика на земле и солдат, бегающий по платформе над ними. Чтобы не попасть впросак, советую использовать здесь метод веерного разброса сюрикенов, — здорово помогает. Пройдя еще немного вперед и перепрыгнув очередные три ступеньки из бочек, убейте внизу гранатометчика и возьмите приз (связка сюрикенов), потом идите вперед, пока не увидите ствол пулемета. Ясное дело, что за ним сидит тот, кто его сюда притащил, и теперь им управляет. Как только ствол покажется, покажите ему, как Шиноби умеет пускать сюрикены. Запрыгнув на несколько бочек, дальние из которых уже разбиты, пройдите вперед и остановитесь на первой разбитой бочке, откуда поразите бумерангера (старый

знакомый; старый воин — мудрый воин) и солдата на верхней платформе, пройдите вперед и, спустившись, убейте пулеметчика и еще одного впереди чуть повыше. Перепрыгнув две бочки, дальняя из которых не разбита, выпустите два бумеранга и пройдите быстро вперед, чтобы убить пулеметчика. Пройдя вперед, возьмите приз и после этого с воздуха убейте пулеметчика впереди. Потом вернитесь и спуститесь вниз, убейте бумерангера и пулеметчика и идите дальше по бочкам. С предпоследней из них прыгайте вверх двойным прыжком и используйте веер сюрикенов, чтобы убить сразу бумерангера и пулеметчика внизу. Далее идите вперед по ступенькам и, не особо обращая внимание на гранатометчиков, методично снимайте их с насиженных мест, пока не дойдете до минного поля.



Отсюда двигайтесь вперед уже более осторожно. В ящиках вы найдете бомбу и сюрикены (бомба — в первом ящике). В конце минного поля уничтожьте троих гранатометчиков. Перейдя большую полосу бочек, снимите еще двух таких же бойцов и доберитесь до промежуточного босса этого уровня — робота. Чтобы убить его, особых усилий прилагать не придется. Для этого всего лишь достаточно постоянно бросать в него сюрикены, желательно усиленные, перепрыгивать его наезды и тройные выстрелы, и все будет хорошо. Думаю, магию на него тратить не стоит, ну, если только совсем здоровья уже не осталось.

Эпизод второй представляет из себя довольно интересную локацию, где, к вящему моему удивлению, мы встретим даже парочку нехитрых паззлов. Начинаете вы его в каком-то заводе, стоя вроде как на конвейерной ленте. Идите вперед и, прыгнув со ступеньки вперед, в полете ударом ногой убейте солдата. Теперь пройдите до тупика и поднимитесь на платформу вверху, — здесь находятся два приза. Снова спуститесь вниз и взорвите бомбы, находящиеся здесь на небольшом друг от друга расстоянии. В результате уничтожения каждой бомбы будет взорван какой-то из конвейеров, и вы сможете добраться до нижнего этажа, куда вам, собственно, и надо. Достигнув прохода вправо, вы можете туда и пойти, а можете вернуться назад и взять несколько полезных вещичек, в том числе и жизнь, хотя это и очень трудно будет сделать. Для этого:



— вернитесь назад и спрыгните в открывшуюся шахту;

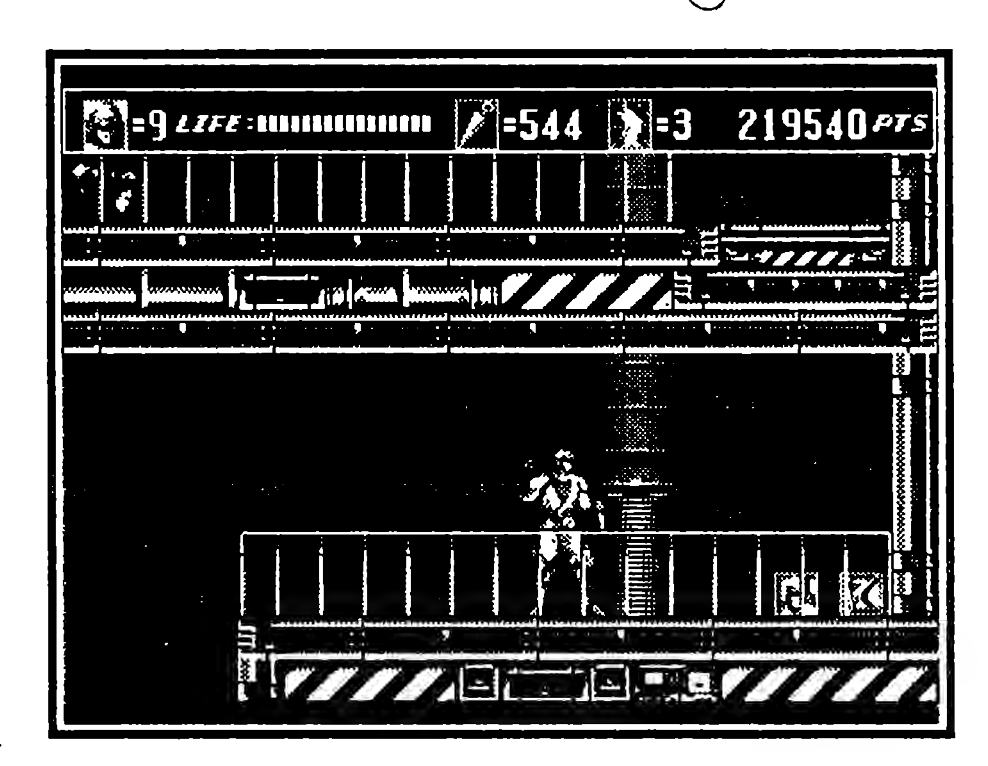
— присев, продвиньтесь влево так, чтобы сидеть, не вставая, под нависшим блоком, но и не падать в пропасть;

— зажав кнопку ↑, одновременно нажмите кнопки ПРЫЖОК и →, причем кнопку прыжка нажмите несколько раз подряд, что-

бы убедиться, что Шиноби зацепился за перекрытие;

— зажав кнопки ➔ и ⬇, несколько раз подряд нажмите кнопку ПРЫЖОК, пока не убедитесь, что Шиноби оказался на противоположной стороне провала;

— взяв призы в четырех ящиках на втором этаже, точно так же вернитесь назад и вылезьте из ямы.



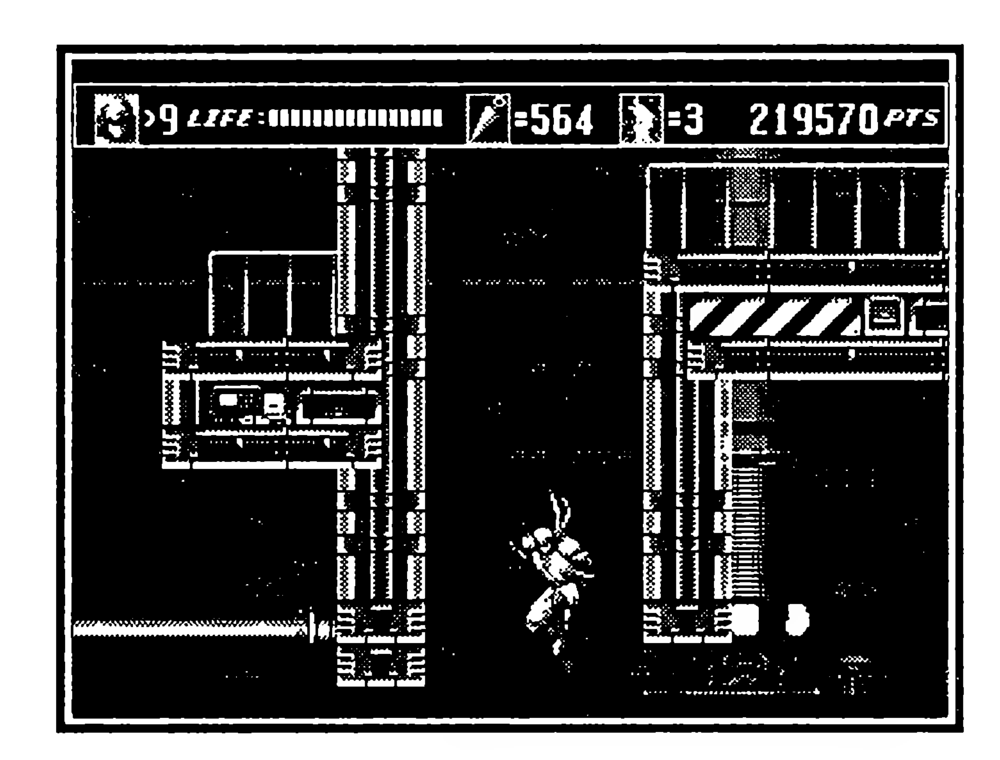
Сделав это или не сделав, пройдите вперед, разбейте ящик и убейте вторым сюрикеном пулеметчика, после чего, зайдя на ступеньку и пройдя вперед, подпрыгните и с лета ударьте солдата. Приземлившись, бросьте сюрикен вперед, чтобы убить пулеметчика, и идите дальше, где встретите солдата. Зайдя в тупик, удерживая кнопку ⬆, нажмите несколько раз кнопку прыжка, чтобы повиснуть на третьей перекладине, и оттуда посмотрите вверх (кнопка ⬆). Когда пулеметчик выпустит очередную очередь, подпрыгните и убейте его, снова повиснув потом на перекладине, зажав кнопку ⬆. Прыжком заберитесь на платформу и разбейте мину, чтобы провалиться вниз. Здесь можете спуститься вниз с помощью мины и взять пару призов (прямо под конвейером — провал, поэтому вам придется дождаться, пока мина его взорвет, и лишь потом с уступа спуститься вниз вправо). Далее пройдите в дверь с указателем «Go».

Для прохождения следующей комнаты эпизода можно выбрать одну из нескольких дорог, я вас проведу самой безопасной. Оказавшись во второй комнате, станьте на небольшую возвышенность впереди вас и, зажав кнопку ⬆, запрыгните по трубам на платформу, находящуюся вверху (всего их две, вам нужно на ту, где находится ящик). Отсюда, снова зажав кнопку, прыгайте вправо так, чтобы уцепиться за трубу, и ползите вперед. Добравшись до конца трубы, отцепитесь и упадите вперед, в проем между двумя вертикальными трубами, чтобы попасть на лифт. С этого лифта перепрыгните вправо на второй, а с него, убив внизу солдата, — на платформу впереди, где находятся три ящика. Чтобы не поймать бомбу, которая находится в среднем, разбивайте только правую и левую коробки. После этого при помощи лифта или падающей платформы запрыгните на трубу справа вверху и двигайтесь до тупика, но достигнув третьей по счету трубы, в ее конце бросьте несколько сюрикенов вперед, чтобы убить сидящего на платформе пулеметчика. Потом запрыгните на нее (платформу), возьмите дальний ящик и разбейте первый, где находится бомба, после чего отойдите вправо. Когда бомба взорвет платформу, спрыгните в провал вниз на платформу ниже. Здесь возьмите два приза (в том числе дополнительную магию) и спрыгните, прижавшись вправо, вниз, и достигнув земли, резко развернитесь влево и убейте догоняющего вас солдата. После этого разбейте первый ящик (во втором бомба) и пройдите в дверь.

Следующая комната представляет из себя довольно запутанный лабиринт, так что даже мне пришлось по нему немало поплутать в поисках счастья. Во-первых, здесь все построено на нужных и ненужных бомбах, которые открывают нужные или ненужные проходы. Как в ином лабиринте, приходится идти почти на другой конец уровня, что-



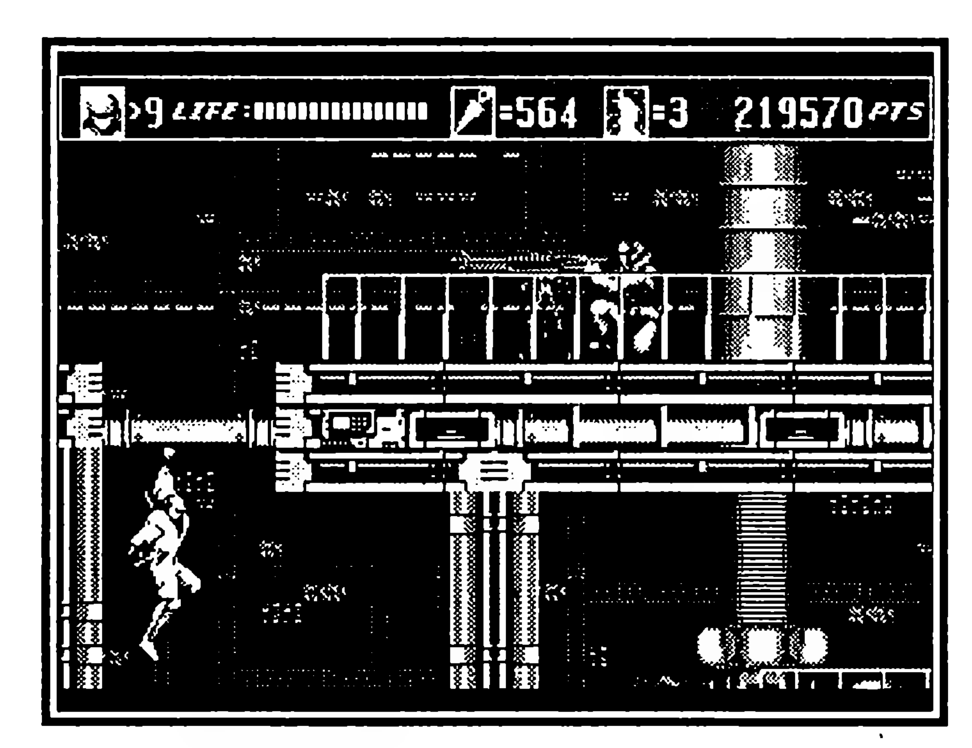
бы открыть дверь в начале, потом возвращаться и так далее. Для прохождения сего злодейства предлагаю вам следующую тактику (на мой взгляд, она самая простая и безопасная).



Войдя в комнату, сразу же запрыгните на потолок (но не на трубу под потолком) и двигайтесь вперед до его окончания. Добравшись, также зажав кнопку ➔, спуститесь вниз (вы упадете на лифт) и, сразу же присев, пустите сюрикен в солдата справа. После того как лифт поднимется вверх, обождите, пока пулеметчик слева вверху выстрелит, и убейте его, после чего расправьтесь с пулеметчиком внизу. Затем, находясь примерно на середине движения пути, нажмите два раза кнопку ➔, чтобы Шиноби разогнался, и совершите двойной прыжок вперед. Вы должны как раз попасть на маленькую платформу с ящиком. Разбив его, вы найдете третью дополнительную магию. Отсюда через маленький люк вверху запрыгните на верхнюю платформу. Уничтожив пулеметчика и солдата, разбейте ящик справа и, дождавшись, пока бомба взорвется, после этого запрыгните на маленькую подвижную платформу. Доехав на ней без приключений до крайней правой платформы, убейте там солдата и пулеметчика, после чего взорвите бомбу. Спустившись вниз по маленькому проходу, соберите там все призы и возле обрыва зацепитесь за потолок, проползите вперед и бросьте сюрикен в ящик. Пройдя назад, то есть назад наверх, идите вправо до провала и потом спуститесь в него, чтобы пройти в очередную дверь.

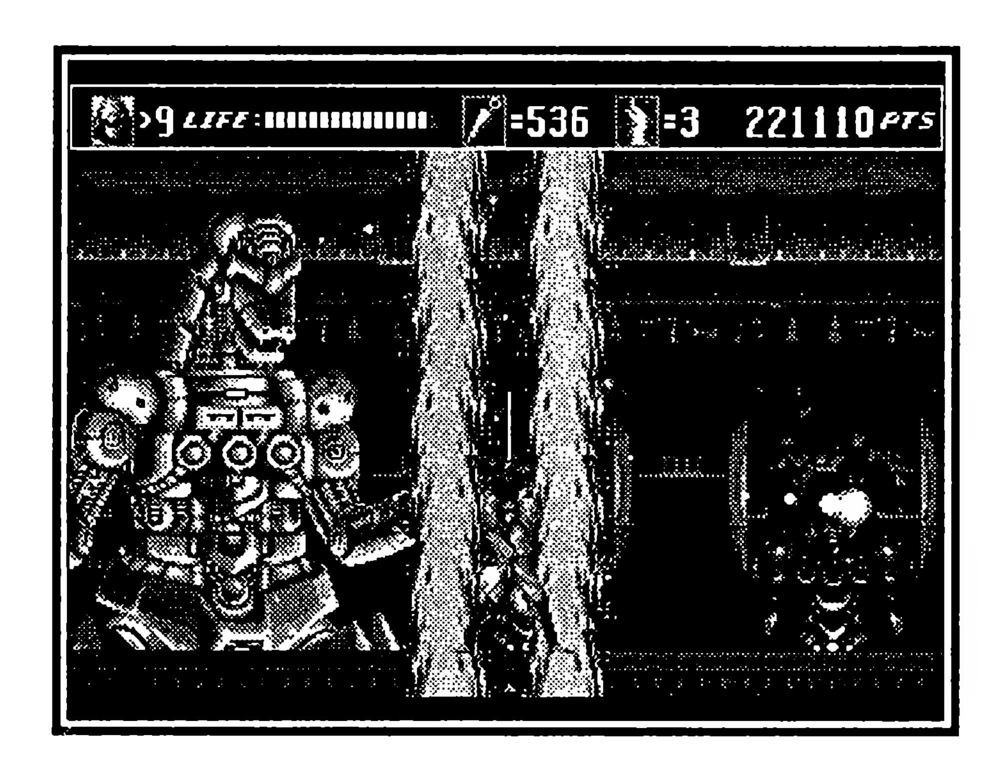
Последний эпизод уровня не столько запутан, сколько просто слишком долог и прост. Вам придется путешествовать по этажам здания, перебираясь по трубам, изредка убивать пулеметчиков, а чаще искать правильный ход. Это последняя комната в уровне, после нее вас ждет поединок с боссом.

Оказавшись в эпизоде, пройдите вперед, игнорируя первый подъемник, и на втором поднимитесь вверх, чтобы разбить там ящик с миной. После этого вернитесь и езжайте на втором лифте вверх, где, убив пулеметчика и забрав содержимое ящика, поднимитесь вверх до развилки (там также убив очередного пулеметчика). Если хотите взять еще одну жизнь, на развилке двиньтесь правым путем, запрыгнув туда при помощи отскоков, и заберитесь, убив двух пулеметчиков, на самый верх, где взорвите мину. После этого вернитесь к развилке и ступайте налево. Теперь, немного поднявшись вверх, вы найдете очередную развилку. Если повернуть направо, то на верхнем этаже найдете жизнь и сюрикены. После этого спускайтесь назад до второй развилки и ступайте наверху по левому пути. Допрыгав до верхнего этажа, где найдете пулеметчика, дождитесь, пока он выпустит очередную очередь, запрыгните



наверх и убейте его. На лифте справа поднимитесь вверх и пройдите налево, использовав падающую платформу. От нее стоит как можно быстрее оттолкнуться, чтобы не упасть вместе с ней вниз. После этого, поднявшись еще немного вверх, вы убьете пулеметчика. Вверху над вами будет два пути, но левый как будто недостижим, хотя он, очевидно, проще. С платформы, на которой вы стоите, разбежитесь и запрыгните на трубу левого пути, после чего двигайтесь все время как можно левее, пока не достигнете верхнего выступа. Запрыгните на него и двигайтесь дальше вверх по узкой шахте. Убив пулеметчика и взяв сердечко, ступайте вправо и убейте еще одного пулеметчика, после чего завершите уровень входом в помещение босса.

Босс 5: Железный Ти-Рекс



Босс этот очень сложный, и к тому же практически нет никакой нормальной тактики его уничтожения, так как в его арсенале большое количество разного вооружения. Мне, например, доставило удовольствие уничтожить его без магии, но вам, если вы набрали ее уже три штуки, лучше ее использовать, так как потом она все равно сбросится. В принципе, вам будет достаточно использовать три «Огненных столба» и несколько раз ударить мечом босса, чтобы его уничтожить. Основная тактика самого босса такова.

В его арсенале три основных вида вооружения: огнемет, которым он палит в вас изо рта (свежее дыхание облегчает понимание), лазерная пушка на груди (тройная, самонаводящаяся, с шаровыми зарядами), а также всяческого рода каменья, падающие сверху вам на голову. Чтобы ударить босса, нужно стоять на одной из его рук, — только тогда вы сможете достигнуть уязвимой точки. После того как тиранозавру оторвет голову, он станет неподвижен и сможет бить вас только при помощи пушки и камней. Теперь вам будет достаточно нанести несколько ударов мечом, чтобы враг был уничтожен.

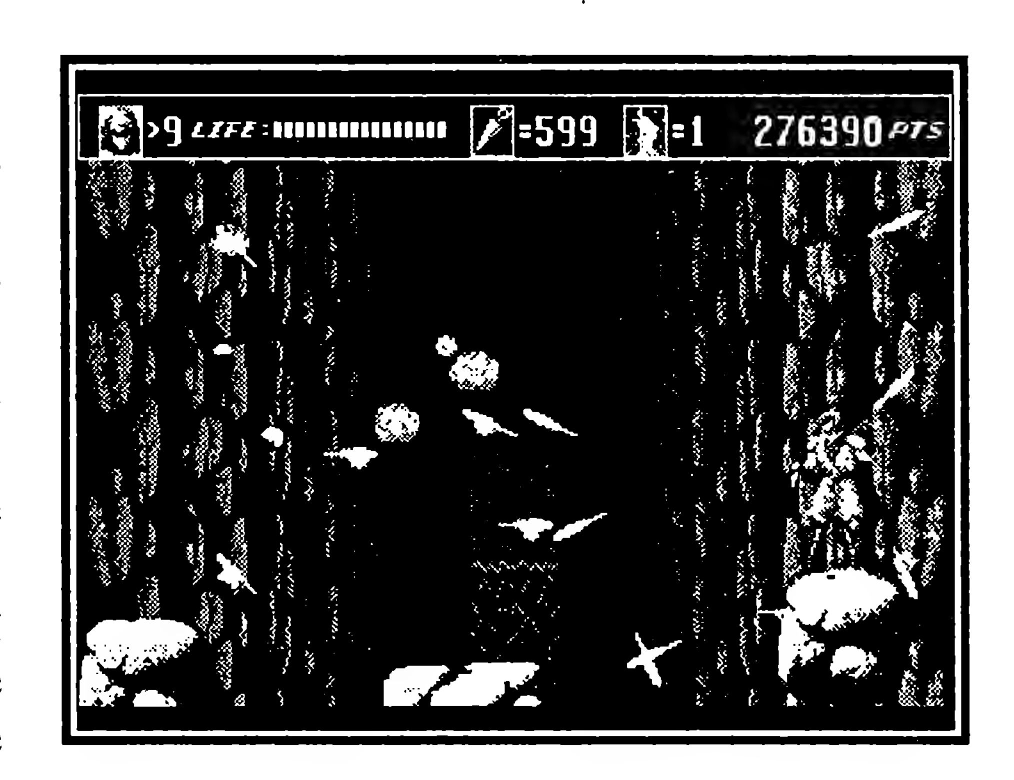
Уровень 6: Темные Ниндзя



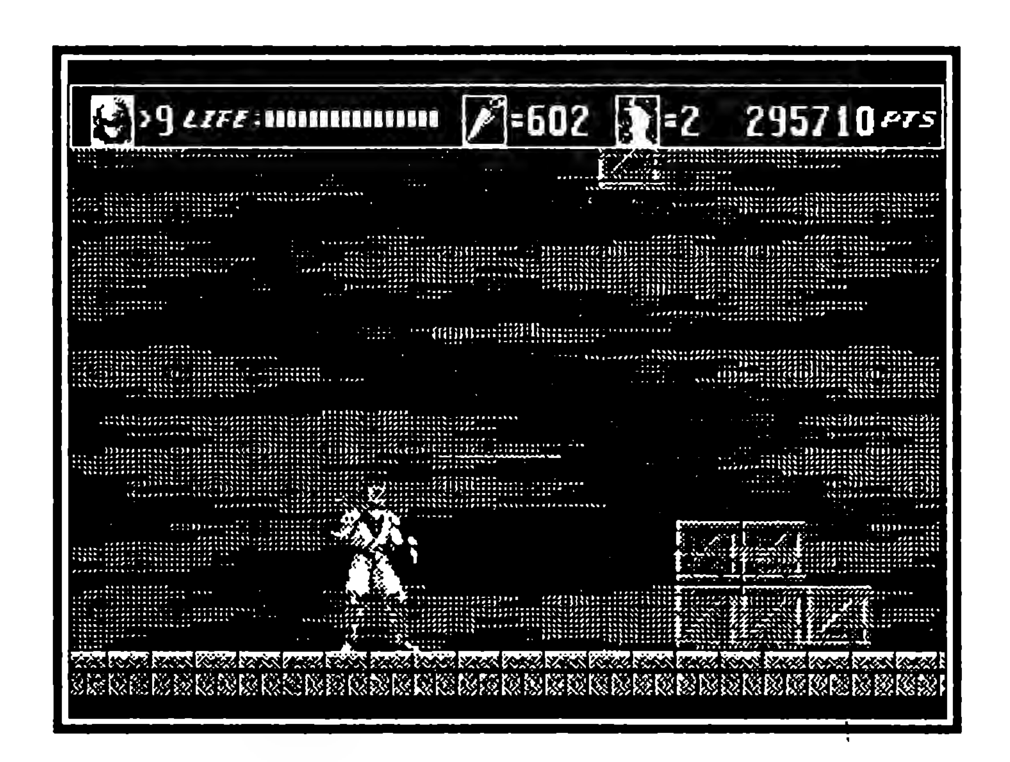
Так уж повелось, что каждый второй уровень в игре начинается с какого-либо путешествия. Вот и на сей раз мы имеем данное, правда, весьма замысловатого вида: Шиноби спускается на дно каньона по летящим камням. Интересно, но, вместе с тем, немного сложнее, чем те путешествия, которые были ранее. Ну да ладно, впереди у нас еще и не такие сложности, иногда придется такое отмачивать!

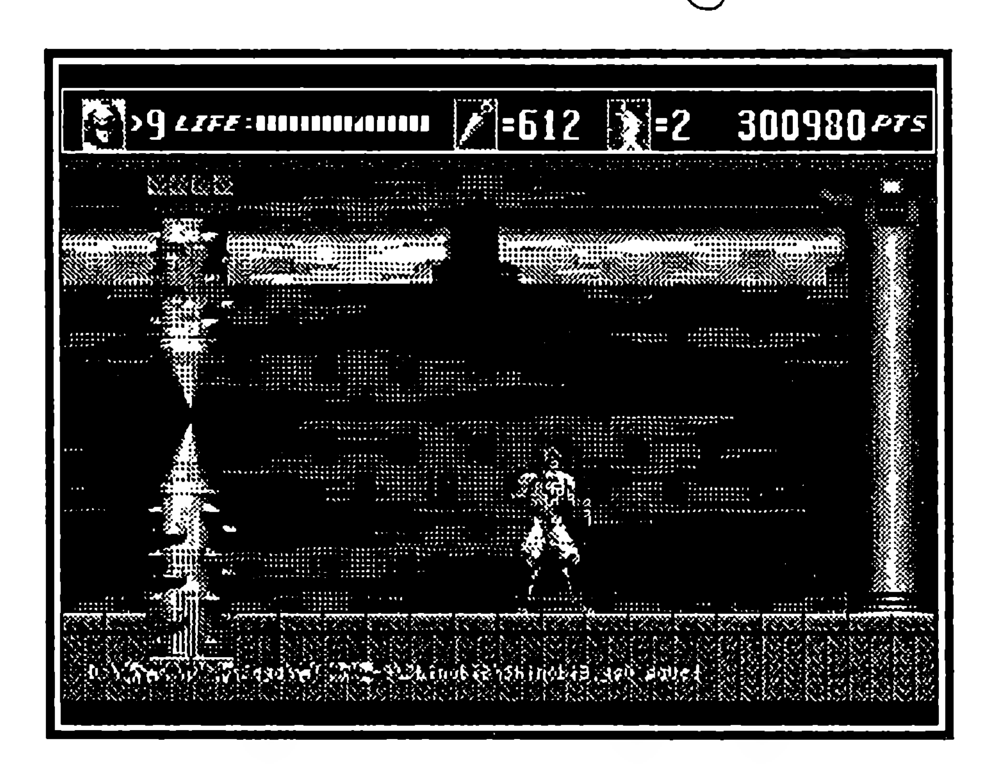
Ну так вот, начинаем уровень мы, собственно говоря, летящими на камне. Кстати, чтобы вам было попроще, я опишу эпи-

зод по шагу, так как он вполне линеен, и делая те же движения, что и я. И зная об опасностях, вас подстерегающих, вы их с честью избежите.



Справа от вас еще один камень, и скоро над вами покажется камень побольше. Запрыгните на него двойным прыжком и после этого прыгайте на камень слева, где находится ящик. Взяв его, станьте в полный рост и убейте ниндзя на камне напротив (заметили, что костюмы у них существенно изменились, — стали серыми?). Затем запрыгните на тот камень, где он стоял, и оттуда, подпрыгнув вверх, убейте ниндзя на камне слева вверху. Став на его камень, запрыгните выше на один камень слева, убейте ниндзя справа и переместитесь на камень, летящий в это время посередине. Теперь, как только над вами покажется камень, двойным прыжком переберитесь на него, возьмите ящик и убейте двух ниндзя — слева и справа, после чего переместитесь на камень того, который был слева. Скоро над вами покажется камень, запрыгните на него двойным прыжком, в процессе полета убив крылатого ниндзя справа. После этого прыгайте на камень посередине каньона, на котором стоит ящик, и, дождавшись, пока ниндзя справа вверху бросит звезду, убейте его и запрыгните на его камень. Оттуда убейте ниндзя напротив и запрыгните вверх на один камень (с камня предпоследнего ниндзя). Как только вверху появится камень с ящиком, прыгайте на него, разбейте ящик и убейте летающего ниндзя справа. Теперь прыгните на маленький камень слева и оттуда, убив ниндзя справа, перепрыгните на камень выше. С этого камня прыгайте снова вверх, в полете бросив сюрикен по врагу с крыльями справа, после чего разбейте коробку. Отсюда прыгайте на камень посередине экрана, потом еще выше, с этого места убейте летающего ниндзя и перепрыгните на маленький камень справа, откуда — выше, на большой камень посередине, с ящиком. Взяв ящик, убейте ниндзя напротив одновременно с летающим кексом и запрыгните на камень нелетающего. Скоро сверху появится камень, прыгните на него и потом на камень с ящиком, и убейте сначала летающего ниндзя справа, потом нелетающего слева, и запрыгните вертикально вверх на маленький камень, с которого убейте ниндзя справа. Став на его камень, перепрыгните на камень посередине, убейте ниндзя вверху на камне, как только он покажется, запрыгните на его камень и, быстро развернувшись, убейте птичку справа. После этого на камень слева (маленький), убейте ниндзя справа и станьте на его камень. Еще на два камня вверх (и одного ниндзя), и, дождавшись появления камня над вами, прыгайте на него. После этого прыгните на камень слева, маленький, на





котором стоит ящик, — в нем находится жизнь, и с него большим прыжком на камень вверху посередине экрана. После этого, дождавшись маленького камня над вами, прыгайте на него и далее вверх, больше врагов не будет, пока не закончите эпизод. А заканчивается он поединком с промежуточным боссом!

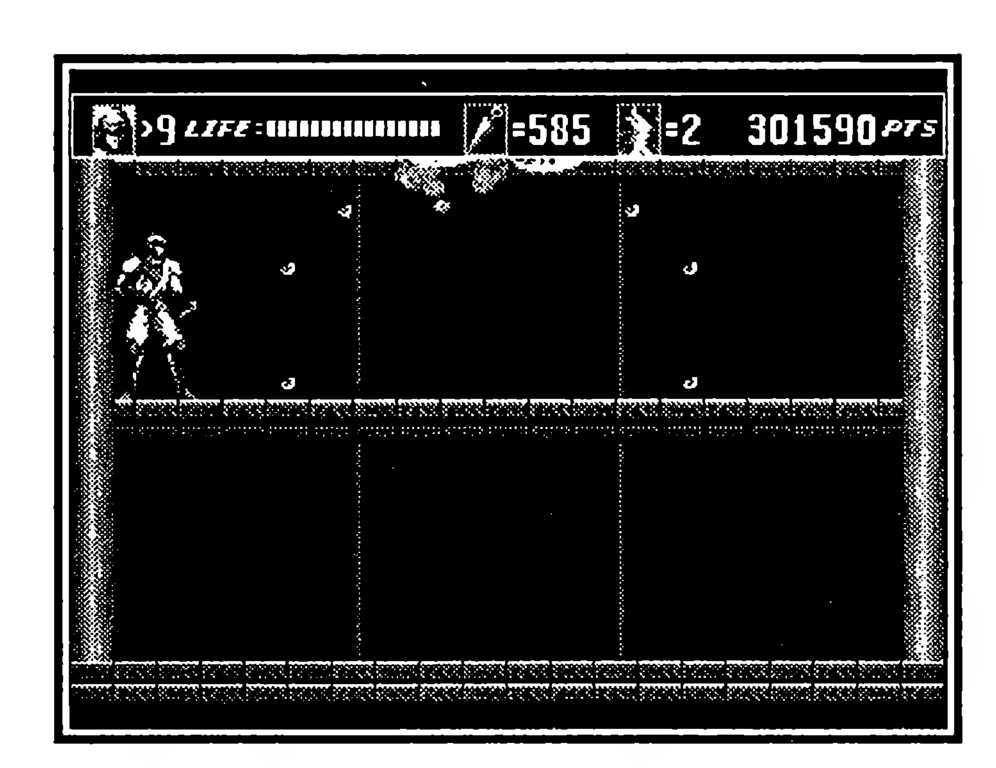
Поединок с ним происходит на трех летящих вниз камнях, босс же сам представляет из себя крылатого воина. Как только вы появились, станьте на левый край среднего камня и, когда крутящиеся перья вверху появятся и начнут кружиться, постарайтесь попасть по ним сюрикеном или мечом. Когда перья рассыплются, перепрыгните на камень справа и здесь ждите появления босса в центре экрана вверху. Когда он покажется в полной своей красе, бросьте в него пару сюрикенов, после чего он снова скрутится в клубок и заметается вокруг. Вам достаточно стоять на этом камне и при приближении ударить его мечом или сюрикеном (опасайтесь его захода в тыл), после чего все снова повторится.

Следующий эпизод на этом уровне, несомненно, является самым трудным и запутанным из всего, что мы до сих пор наблюдали. Не проходи я его при помощи компьютера, век бы не добраться до финала, — настолько сложен и непонятен. Сущность его в том, чтобы в нескольких комнатах, то есть в каждой из них, найти нужную дверь и таким образом добраться до последней комнаты, где будет ход в комнату к боссу. Проблема в том, что дверей часто в комнате как минимум три, и самая нужная оказывается самой недоступной. К этому прибавьте бегающих и летающих темных ниндзя, множество ловушек, причем самых разнообразных, и кучу других препятствий. Но все же потихоньку начнем.

В первой комнате вы появляетесь возле красной колонны. Здесь задача заключается всего лишь в том, чтобы дойти до противоположного ее конца, где найдете единственную дверь. Задачу немного осложняют бегущие на вас ниндзя, но они не являются большим препятствием. Во второй комнате задача та же самая, но немного сложнее, — нужно еще и обойти копья, вылезающие в определенных местах из земли. Это также не особо трудная умственная задача, так как выход здесь тоже один. И вот теперь начинаются всякого рода неожиданности.

Появившись в третьей комнате, будьте готовы, что на вас сверху набросится крылатый ниндзя, бросающий звезды. Нужно обойти брошенную им железку и самого снять сюрикеном. Теперь пройдите направо и разбейте два левых ящика в куче, расположенные друг над другом, а также ящик, оставшийся во втором ярусе, возьмите сюрикены и прыгайте на оставшиеся, потом с их помощью забирайтесь на ящик вверху, с него сразу же на следующий слева, и оттуда — быстро на платформу слева. Здесь вам предстоит убить двух летающих ниндзя, которые нападут на вас справа. Если вы пойдете сейчас в дверь, возле которой стоите, то попадете в комнату номер четыре, я же предлагаю двигаться дальше, чтобы пробраться сразу в пятую.





Перепрыгните на ящик справа, с него — выше на один, и с этого — быстро еще на один вверх. Теперь, как только увидите летящего сверху бойца, прыгайте и уничтожайте его. Стоя на этом ящике, аккуратно примерьтесь (в результате падения придется начинать все сначала, с пола) и запрыгните на ящик слева вверху, а оттуда сразу же — на платформу из ящиков справа, где моментально войдите в дверь.

Если вы все же решились пойти через дверь ниже, знайте, что на этом пути вас ждет ну просто огромное количество препятствий, начиная от ловушки, в которую вы сразу же попадете, и заканчивая механическими арбалетами, выстреливающими из стен. Лучше последуйте моему совету и поломайтесь немного, чтобы попасть в дверь выше, — себе дешевле обойдется. Попав в пятую комнату, пройдите немного вперед, ровно настолько, чтобы дойти до третьей сваи, свисающей сверху (которая покороче двух предыдущих). Оттолкнувшись от ее соседки, затем оттолкнитесь от нее, еще раз от соседки и, двойным прыжком перемахнув через две сваи, станьте на небольшой платформе. Теперь пройдите вперед и уничтожьте на пути нескольких врагов (летающий человек из уровня Промышленная зона и несколько летающих ниндзя), и доберитесь по падающим платформам на противоположный берег, где разбейте ящик и возьмите приз. Настала очередь самого трудного прыжка в этом уровне. Вы находитесь в тупике, откуда единственный путь — наверх. Вам нужно (практически невыполнимо, но по-иному нельзя!!!):

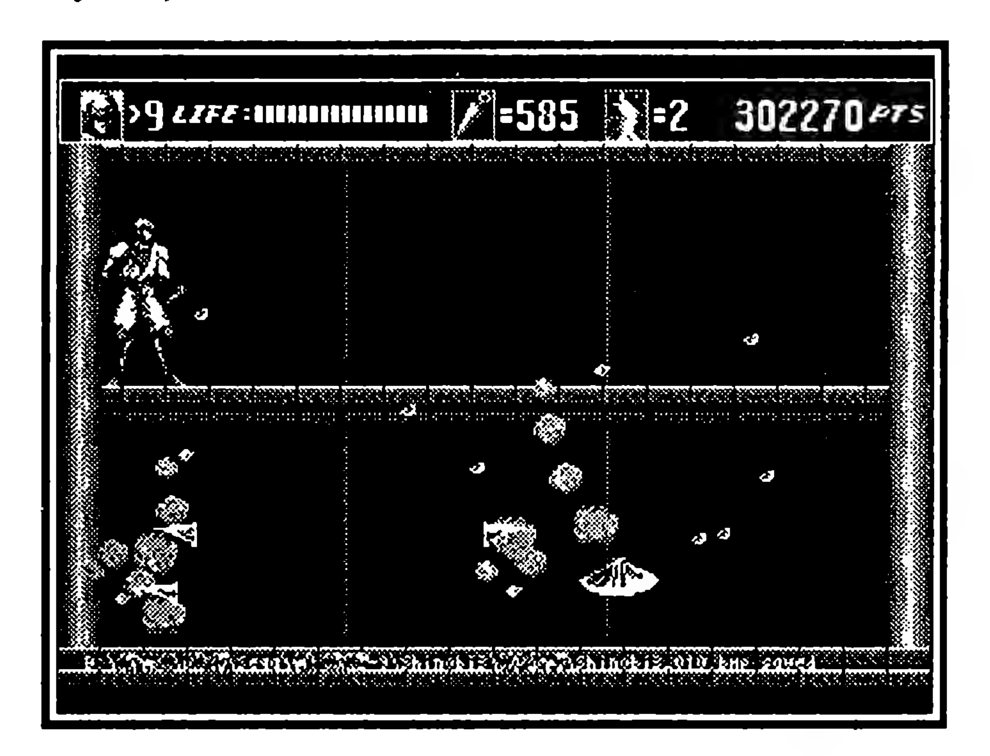
— оттолкнувшись от стены тупика, оттолкнуться потом от короткой сваи, что напротив стены;

— в процессе полета, максимально надавив кнопку ➔, совершить еще один (повторный) прыжок, чтобы, падая, Шиноби пролетал между двумя последними сваями

— пролетая между ними, нужно прижаться к левой свае и отпрыгнуть от нее

— подлетев к правой, опуститься ниже колючек, и снова оттолкнуться, но в процессе полета сделать допрыгивание и выжать кнопку ➔;

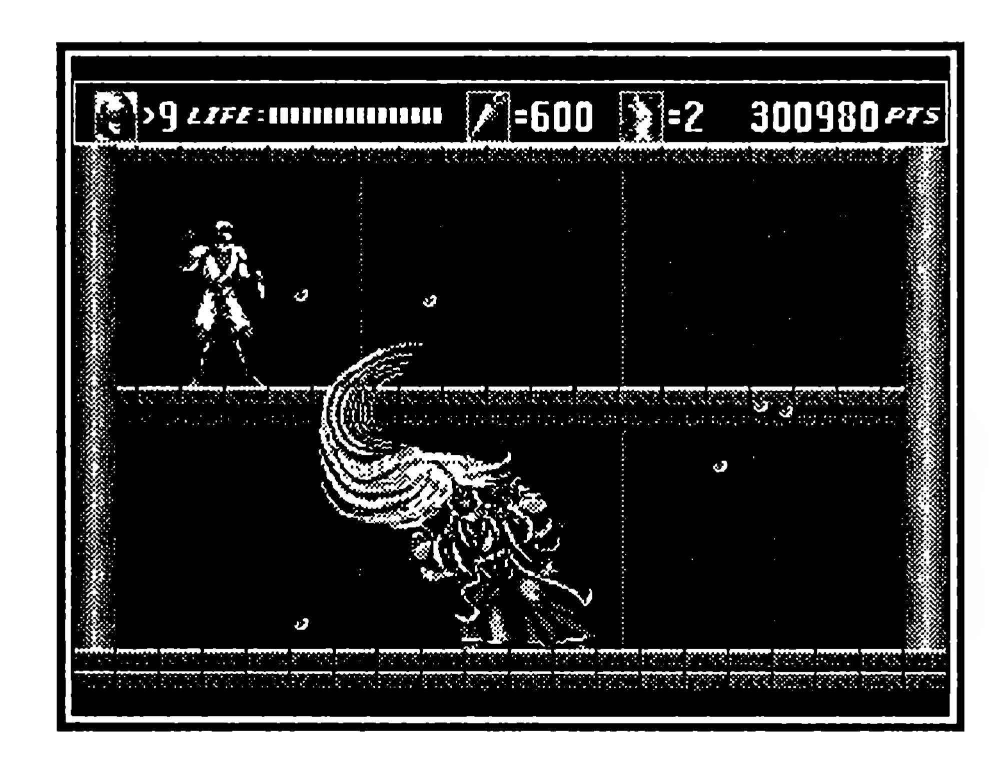
— нормально приземлиться у нужной двери.



Войдя в дверь, вы попадете в шестую, и предпоследнюю дверь. Поначалу просто двигайтесь вперед, постоянно бросая перед собой сюрикены, чтобы убить всех ниндзя. Дойдя до двух сжимающихся заостренных свай, убейте ниндзя на противоположной стороне. Теперь, когда сваи сомкнуты, запрыгните на ступеньку, на которой они находятся, и, став на краю, дождитесь, пока они разомкнутся. Как только это произошло, пройдите на противоположный край ступеньки и станьте на самом обрыве над колючками. Если сваи вас

зацепят, вы сразу же умрете. Оттуда перепрыгните далее по платформам, и пройдя таким образом еще две сваи, остановитесь на краю платформы второй, когда увидите справа ниндзя за очередной сваей. Снять его оттуда можно только одним безболезненным способом: когда следующая свая поднимется, совершить двойной прыжок и сделать веерное выбрасывание сюрикенов. Попав на следующую сваю, вы столкнетесь с проблемой: как перепрыгнуть большую яму с колючками? Просто. Разгоняетесь и прыгаете, и все нормально. Войдя в дверь, вы окажетесь в последней перед боссом комнате. Здесь можно также собрать бонусы, но тогда придется возвращаться в третью комнату, подумайте, надо ли вам это? Если надо — разгоняетесь и прыгаете двойным прыжком через колючки направо, а там уж сами смотрите. Остальные идут к боссу.

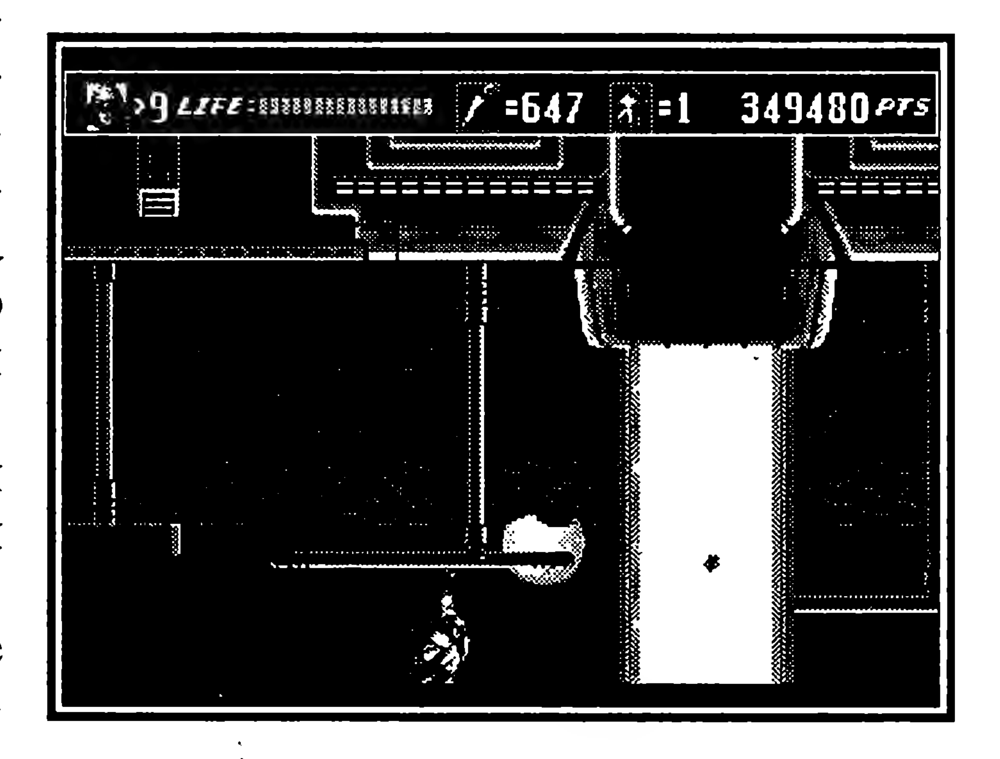
Босс 6: Колдун



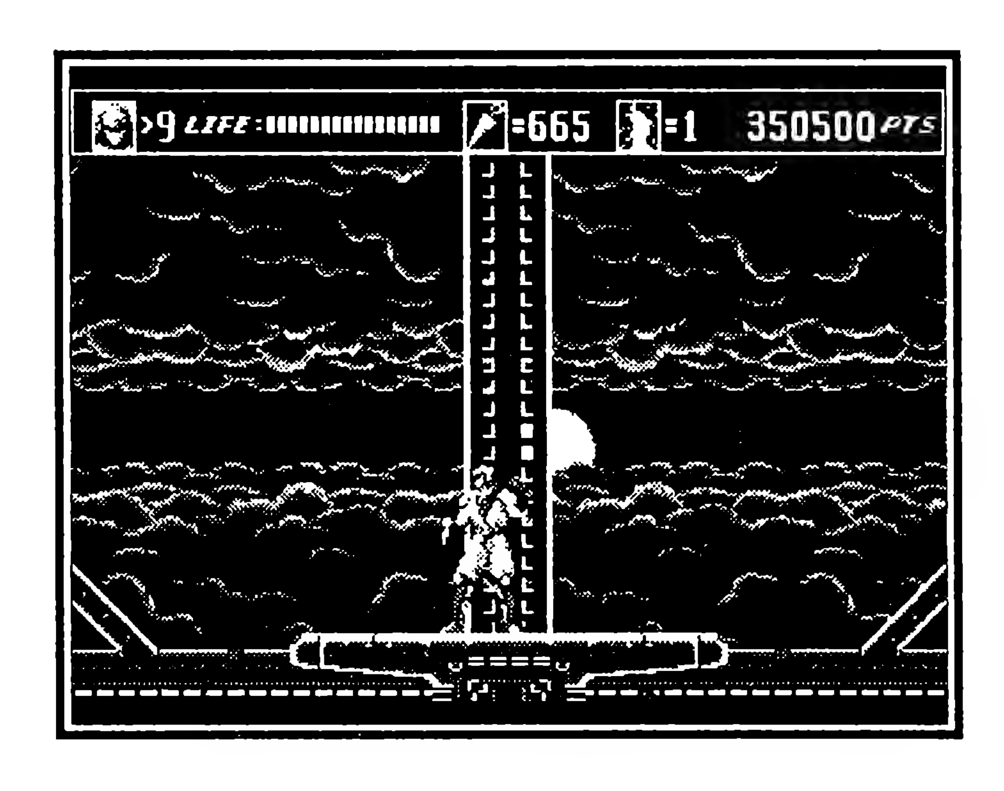
Чем дальше, как говорится, в лес, тем больше этих самых дров. Ну, совсем ничего не понимаю: у последних двух боссов нет никакой логики поведения, они постоянно выкидывают что-либо новое.

На сей раз вам придется драться с колдуном, который сначала вообще имеет два тела. Основное его оружие — волосы, которыми он и выкидывает всяческие трюки. Сложность составляет только первый этап поединка, когда колдунов двое. Оба они появляются на разных, иногда на одном из двух этаже, и, раскручивая волосы, бросают в вас ножи. Вам в этот момент нужно обмануть их, чтобы отвести от себя их оружие (например, подпрыгнув слегка, как только они начнут крутить волосами), и хотя бы пару раз ударить. Можно и магией, тоже помогает. После того как босс останется один, его ничего не стоит ударить десяток-полтора раз, чтобы уничтожить, ведь, хотя здесь у него арсенал и больше (бабочки и веерные ножи), но он предсказуем и слаб.

Уровень 7: Последнее противостояние



Начинаем с высадки на космический корабль. Для того, чтобы попасть внутрь, необходимо сначала добраться до конца первого уровня, целиком состоящего из препятствий типа «уцепись за это и подползи туда, а потом перепрыгни...» и т.д. придется и это делать, а вы что хотели, всю жизнь ниндзя мочить? В открытом космосе ниндзя нету, холодно там и темно, хоть глаз выколи, да и подличать некому, поэтому и делать им там нечего. Ну вот. Основное препятствие здесь, как я уже упоминал, пропасть внизу, да еще всякого рода газы и лазеры. Начинаем двигаться вперед.



Пока что ничего сверхординарного делать не придется, всего лишь ползите вперед по перекладинам, не забывая иногда за них цепляться. Для вящей пользы старайтесь держать все время зажатым направление ↑, иначе при каком-нибудь прыжке точно свалитесь. Скоро доберетесь до первой турбины. Как вы думаете, что из нее появится после нескольких секунд пускания пузырей? Конечно же, лазер! Подождите, пока он исчезнет, и переберитесь потом на следующую перекладину, а с нее, обойдя газы, запрыгните на твердую платформу. Здесь возьмите приз, спуститесь на поручень и обойдите следующую платформу с газом и лазерную турбину, потом еще и еще, кое-где, правда, придется использовать двойной прыжок, но как это делается, вы знаете, уже не время учить. В некоторых местах можно цепляться за обшивку самого корабля, что полезно, если хочешь, например, уничтожить турбину (несколько сюрикенов, и она взрывается) или точно выверить свои движения. После непродолжительных скитаний вы, наконец, сможете приступить к непосредственным боевым действиям.

Второй маленький эпизод — это поездка на лифте в верхнюю часть корабля (но не внутрь), и основными врагами для вас здесь будут пушки, установленные на перекрытии, и летающие роботы (мелкие пакостники). Эпизод достаточно тяжелый, так как ну просто невозможно иногда бывает обходить пушки, которых скапливается в иных местах сразу до четырех. Посоветовать вам в такой ситуации — значит, ничего не посоветовать. Нет и не может быть тут никаких советов: обладая только достаточной ловкостью и сноровкой, можно обойти все пушки и роботы, не попав под их пули.

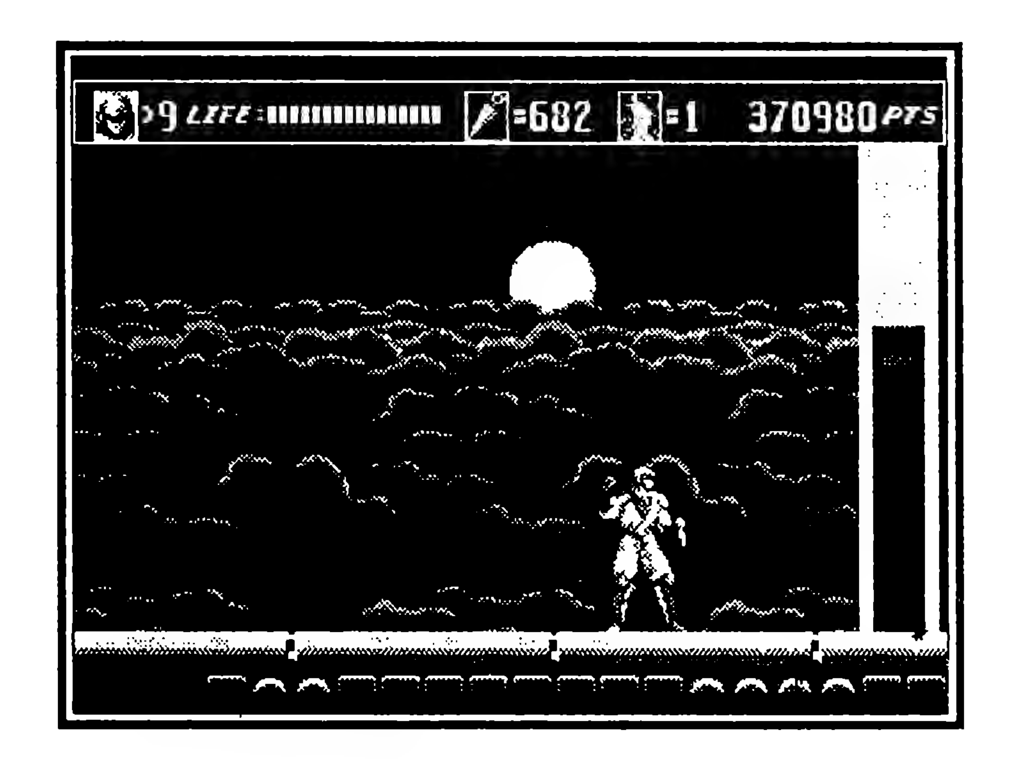
На первом перекрытии вас ждут две пушки, так же, как и на втором (о роботах я уже и не говорю: они есть везде, где вы прыгаете; если просто стоять или ходить, они почему-то не появляются). На третьей платформе пушек будет уже три, и я, признаться, не сумел с ними ничего лучше сделать, как просто обойти. То есть одну уничтожил, а две остальные обошел. Ну, еще робота завалил, нечего ему мешаться под ногами. На четвертой платформе также три пушки, но расположены они наоборот: две справа и одна слева. Роботов вообще не было видно. А вот на пятой, как можно догадаться, целых четыре пушки. Единственное эффективное средство против них, которое мой уставший мозг смог придумать, — веерный выброс сюрикенов. Помогает. Ну, и на последней перекладине — всего две пушки, тут проблем не должно возникнуть, если предыдущие были пройдены. Заканчиваем второй эпизод, прыгнув в шахту наверху.

Основная наша задача в третьем эпизоде — снова поединок с пушками. Понятное дело, хороший хозяин в открытый космос в такую погоду даже ниндзя не выпустит. Поэтому будем бить железо. Взяв два ящика, идите не слишком быстро вперед, непрерывно бросая сюрикены. Вследствие этого лазерная пушка впереди должна взорваться до вашего приближения к ней. После этого взойдите на ее башню и, примерившись, прыгайте и на лету бейте маленькую пушку внизу, после чего сразу начинайте бросать сюрикены вперед, чтобы, во-первых, отбить выстрелы следующей лазерной пушки, а



во-вторых, уничтожить ее саму. Чтобы уничтожать такие связки, а они будут попадаться дальше, можно использовать и хитрый обходной маневр: вы подпрыгиваете на месте, и маленькая пушка срабатывает на ваш прыжок, а вы в это время спускаетесь вниз, ногой разрушаете ее, и сюрикенами — большую пушку (на нее требуется всего два усиленных сюрикена). Дойдя до двух лазерных пушек, стоящих друг на друге, уничтожьте их, и переберитесь на другую сторону. Здесь дождитесь, пока пушка внизу сделает три выстрела, спуститесь и снимите ее. Далее снимите еще одну такую же пушку, пройдите вперед и уничтожьте лазерную пушку вверху, после чего возьмите сюрикены в ящике, переберитесь за башни и уничтожьте новую пушку. Пройдя длинный, но простой путь вперед, вы скоро доберетесь до газовых труб. Чтобы не утруждать себя перепрыгиванием газовых выхлопов, просто разбейте трубы мечом, как только вы пройдете вперед, чтобы взять ящик, на вас нападет уже знакомый маленький робот. Не теряйтесь и бейте его мечом или сюрикеном, пройдите немного вперед и, когда на вас нападет второй такой же робот, снимите его и бросьте несколько сюрикенов вперед, чтобы уничтожить лазерную пушку. Пройдя вперед, снимите такую же немного выше и, перебравшись на противоположную сторону, соберите призы и уничтожьте залповые пушки впереди. Прежде чем разрушать вторую, вам придется отразить атаку робота, а после этого вас снова ждут газовые выхлопы, после чего — робот и ящик с сюрикенами.

Попав в следующий блок (теперь уже внутри корабля), пройдите вперед и возьмите приз в ящике. Зайдя на платформу, не теряйтесь: электроозеро можно перепрыгнуть, если отскочить от внутренней его стенки. Далее примерно то же самое, только намного сложней. Дойдя до подъема, запрыгните на него двойным прыжком (но не отпрыгиванием — вверху находится силовое поле!) и подойдите к его противоположному краю. Посмотрев вниз, вы увидите, что там располагается поле. Нужно, падая в него, оттолкнуться от левой стенки ямы и попасть на правую, после чего проделывать это до тех пор, пока не окажетесь наверху. Будьте осторожны, так как там под потолком тоже натянуто электрополе, а на платформе, куда вам надо попасть, — лужа. Нужно стать на самый ее край и потом сделать ма-а-аленький прыжок и уцепиться за поручень вверху, по которому и ползти дальше. Добравшись до колодца, ведущего вниз, спрыгните в него, но не стойте на дне, которое скоро провалится, а станьте на твердую поверхность. Теперь снова повторите тот трюк, что проделали минуту назад, и снова завершите его колодцем и падающим дном.



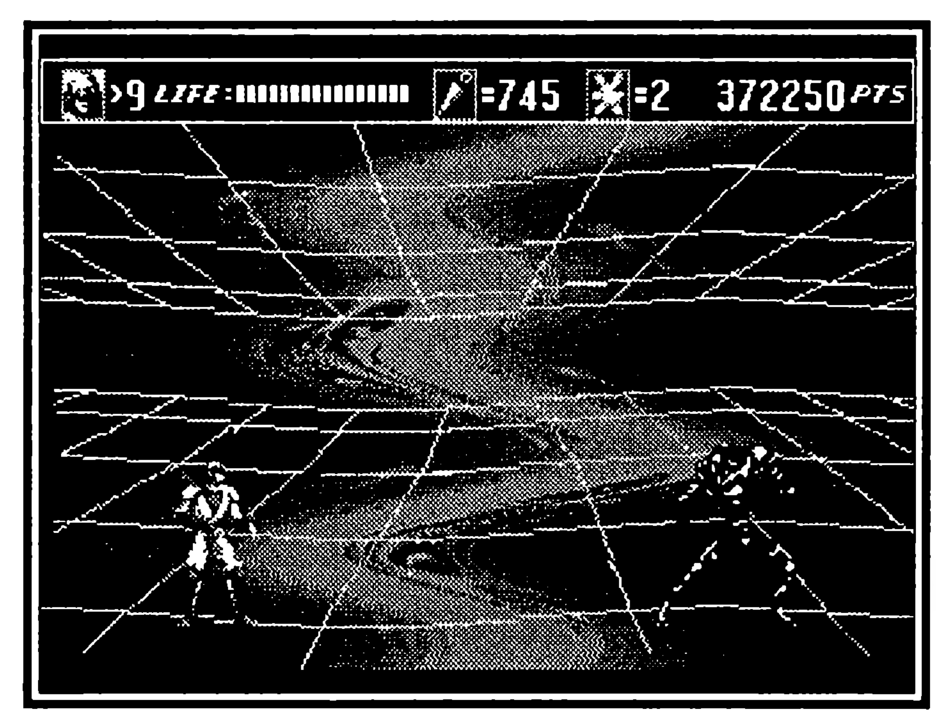
И вот, о господи, наконец-то случилось. Нет, уровень мы еще не прошли. Просто мы научились пролезать в узкие щели!!! Пройдя вперед, вы натолкнетесь на электрические столбы. Оттолкнитесь от первого и заберитесь наверх. Здесь вперед ведет узкая лазейка. Помните, мы такую уже видели однажды, когда ходили за жизнью? Знаете, как в нее нужно пролезать так, чтобы сразу и без проблем? Разбегаетесь и бьете мечом, Шиноби сгибается и пролетает вперед! Только будьте осторожны с ящиками — в некоторых из них находятся мины. В последнем пролете необ-

ходимо спрыгнуть вниз, и там, отталкиваясь от столбов и перепрыгивая электронаконечники, пройти на чистую местность. Пройдя вперед, разбегитесь и прыгните на стену, от нее уже отталкивайтесь и взбирайтесь вверх. Не бойтесь, здесь на потолке ничего нет. Пройдя вперед, на лифте доедьте до двух ящиков на платформе, чтобы взять сюрикены, и идите дальше. Добравшись до комнаты-шахты, садитесь на лифт и, объезжая линии силового поля, переберитесь в следующую комнату. Теперь по опускающимся под вашим весом столбам переберитесь на противоположную сторону комнаты, долго на платформе не стойте, она обвалится, и, отталкиваясь от стены, заберитесь на выступ вверху. Если хотите взять жизнь, спуститесь вниз на лифте (но не до конца, иначе он увезет вас туда, откуда вы уже не воротитесь) и спрыгните вправо, а потом выберитесь из колодца прыжками. Пройдя в следующую комнату, вы будете вынуждены совершить довольно долгое путешествие по безвоздушному пространству, пользуясь только передвижными тележками, оседающими столбами и падающими платформами. Достигнув последнего столба, запрыгните при помощи двойного прыжка с него на платформу вверху, а оттуда сразу же уцепитесь за потолок и так доберитесь до твердой поверхности. Чтобы взять еще одну жизнь здесь, достаточно отползти назад по потолку и сначала взорвать бомбу, а потом, разбив второй ящик, взять приз — жизнь.

Пройдите вперед и на тележке, объезжая ток и перепрыгивая препятствия, где это надо, проберитесь к тому месту, где висит табличка «Go». Вам нужно разогнаться как следует и допрыгнуть до перекладины на потолке, по которой доползти до столба. Став на него, спуститесь немного вниз и сойдите на платформу, где сделайте то же самое и окончите эпизод выбиванием двери.

В следующем эпизоде все, что вам нужно сделать, — это подняться по стенкам колодца вверх. Будьте внимательны, так как на стенах встречаются электрополя, и не медлите, так как стена постепенно наезжает на вас. Забравшись наверх, выбейте дверь, перед вами — последний босс.

Босс 7: Ренегат



Как ни странно, но определенная тактика в поединке с этим боссом есть. Заключается она в том, чтобы не давать отдыха своим рукам, то есть постоянно наседать на босса. Еще будет хорошо, если у вас как минимум три жизни, ну и две магии. Если нет двух магий, то как минимум четыре жизни. Основной прием против босса заключается в ударе ногой с воздуха: вы повисаете на некотором расстоянии от врага, и, зажав кнопку ↓, постоянно нажимаете кнопку удара. Одну из двух магий используйте на «Столб огня», а на второй установите магию «Самоуничтожение» и, когда босс вас будет уже почти забивать, сменяйте жизнь. Вот и вся тактика.

Несомненно, игра получилась очень трудная, но вместе с тем и интересная. Согласитесь, не каждая игрушка способна сейчас на такое. Хотя нужно отметить уж очень завышенную планку сложности. Надо бы полазать в настройках «DIFFICULTY».

Автор описания Денис НЯНЕНКО

S.S. LUCIFER: MAN OVERBOARD

ПАРОХОД «ЛЮЦИФЕР»: ЧЕЛОВЕК ЗА БОРТОМ

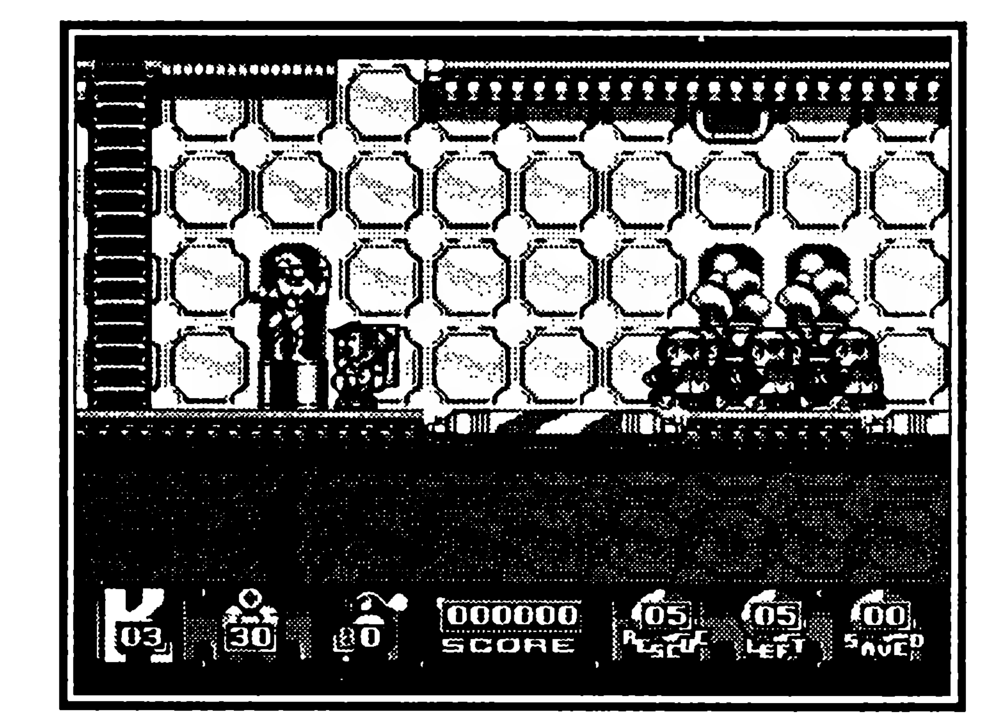
Codemasters ● Количество игроков 1-2 ● Логическая игра
Рейтинг ★★★★★★★☆☆

Краткая информация о том, откуда взялся такой перевод названия. Сокращение S.S. (или SS) в английском языке расшифровывается как steamship, а это слово как раз и переводится на русский язык, как «пароход».

А теперь немного о самой игре. Вам известен пароход «Титаник» и его печальная участь? Я думаю, что после нашумевшего фильма, она известна всем от мала до велика (а самые умные знали о нем еще до выхода фильма). А знаете, почему никто с «Титаника» не спасся? Потому что на его борту не было спасателя по имени Кевин. Этот самый Кевин способен спасти людей из любой ситуации и в любых условиях. И берется это доказать на примере другого тонущего корабля — «Люцифера».

Само собой, без вашей помощи у него вряд ли что-то получится, так что берите в руки джойстик и приступайте к самому благородному занятию, какое только можно придумать — спасению людей.

Управление



«Start» — в меню — подтверждение выбора пункта меню. В игре — режим паузы.

↑ — в меню — перемещение курсора вверх. В игре — подъем по лестнице.

↓ — в меню — перемещение курсора вниз. В игре — спуск по лестнице.

← — в меню — перемещение курсора влево. В игре — перемещение героя влево.

→ — в меню — перемещение курсора вправо. В игре — перемещение героя вправо.

«A» — в меню — подтверждение выбора пункта меню. В игре — положить бомбу.

«B» — в меню — подтверждение выбора пункта меню. В игре — прыжок.

«C» — в меню — подтверждение выбора пункта меню. В игре — манипуляции с предметами. В игре в режиме паузы — начало уровня сначала.

«Вниз» + «A» — в игре — бросить спасательный круг.

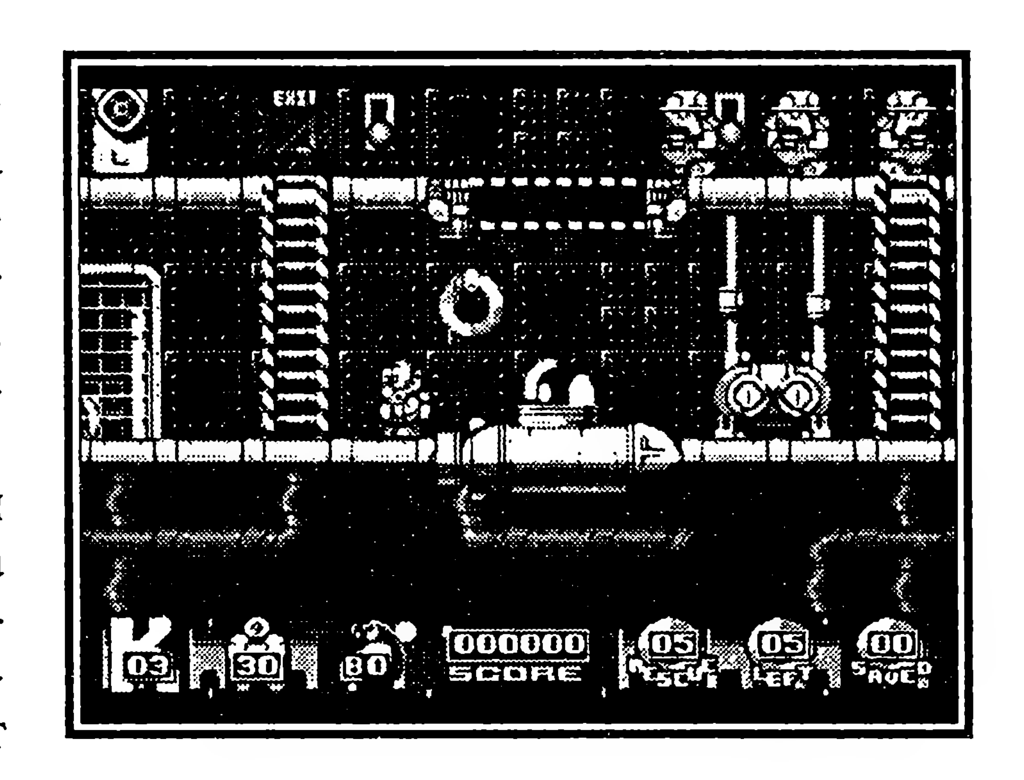
Меню

В главном меню игры всего три пункта. Выбрав первый (Start Game), вы можете начать новую игру, то есть проходить все с первого уровня.

Выбрав второй пункт (Enter Password), вы можете ввести один из известных вам паролей и продолжить игру с любого доступного вам уровня. Для ввода пароля «нажимайте» буквы в таблице (наводите курсор-рыбку на букву и нажмите кнопку «B» или «C»). Нажатая буква появится в шарике наверху. Набрав, таким образом, пароль, «нажмите» слово «End». Если пароль был введен правильно, вы перейдете к тому



уровню, к которому относится этот пароль. Если вы где-то ошиблись, то попадете обратно в главное меню. Если во время ввода пароля вы введете какую-нибудь букву неправильно, то можете удалить ее, «нажав» стрелку внизу или кнопку «А» на джойстике. Если нажмете кнопку «Start», то сразу вернетесь в главное меню.



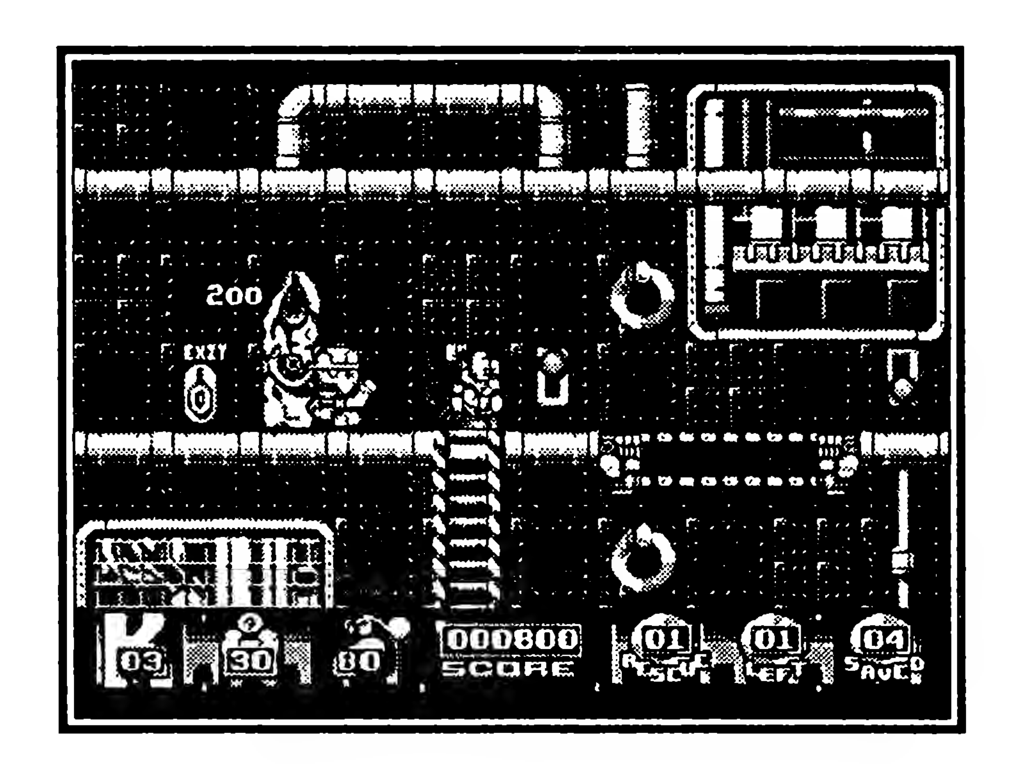
Меняя число в третьем пункте меню, вы можете определить количество игроков. Игра вдвоем немного отличается от игры в одиночку. Действовать вы будете не вместе, а порознь. После того как первый игрок пройдет уровень, игра передается второму игроку. Когда он пройдет свой уровень, игра опять передается первому игроку. Таким образом, вам не придется подолгу скучать, ожидая своей очереди. Поскольку потеря жизни не приводит к завершению игры, то переход от одного игрока к другому переходит только в двух случаях: если игрок завершил уровень или если он потерял все свои жизни (в этом случае игра для него завершается совсем).

Вот так все просто сделано в меню. Нельзя даже изменить расклад управляющих кнопок или отключить фоновую музыку.

Прохождение

Суть игры очень проста и напоминает всем известных «Леммингов». Только если лемминги сами выполняли все действия, необходимые для своего спасения, то помогать экипажу и пассажирам тонущего лайнера вы будете в одиночку. Все остальные люди на борту пребывают в состоянии паники и слепо бегут туда, куда могут. Чтобы спасти их, вы должны проложить для них безопасный маршрут так, чтобы они не попали ни в какие неприятности и спокойно добрались до выхода.

Иногда в начале уровня ваши подопечные заперты в каком-нибудь закутке, где с ними ничего не может произойти. Вы спокойно подготавливаете все, что необходимо для их благополучного перехода к выходу, после чего выпускаете их. Но это — самый простой вариант. Некоторые палубы корабля затопляются водой и там нужно действовать очень быстро, чтобы спасти пассажиров. В некоторых случаях вы должны сопровождать подопечных до самого выхода и помогать им преодолевать препятствия, которые они сами пройти не смогут.



На каждом уровне есть определенное количество пассажиров, нескольких из которых вы должны спасти, чтобы открылся ваш собственный выход на следующий уровень. В большинстве случаев вам нужно спасти всех

пассажиров, но иногда одного-двух можно будет потерять.



А потерять подопечного очень просто, если не подготовиться как следует. Да и самому сложить голову на тонущем корабле проще простого. Кругом работают какие-то прессы, двигаются конвейеры, шипы высовываются из пола и много чего еще мешает вам спасать людей и спасаться самому. Никаких «живых» противников нет — вам мешает только вода и статические препятствия. Встреча с опасным предметом грозит вашим подопечным смертью. Потеряв большее количество людей, чем это допускают условия уровня, вы не сможете его пройти — придется начинать его сначала. Если вы сами натолкнетесь на неприятный предмет, то потеряете одну из своих жизней, но опять появитесь на том же месте и сможете продолжить игру. Потеря всех жизней приводит к окончанию игры и необходимости начинать все заново. К счастью, время на большинстве уровней не ограничено, и вы можете как следует обо всем подумать и все подготовить. Как я уже писал, в некоторых случаях уровень затопляется водой и там поневоле приходится действовать быстро, чтобы не утонуть.

Надеюсь, с идеей игры вам все понятно. Теперь можно коротко пройтись по тому, что вы увидите после запуска, и переходить непосредственно к описанию того, как нужно проходить уровни.

Итак, после начала игры вы, прежде всего, видите картинку с номером того уровня, на который сейчас попадете. Нажав любую кнопку или подождав немного, вы увидите весьма подробную схему этого уровня, на которой обозначены места старта (ваше и ваших подопечных), а также места выходов с уровня (также ваше и ваших подопечных). Рассматривая эту схему, вы вряд ли сможете в мелочах продумать план действий, но в общих чертах прикинуть предстоящее действо можно.

На этом же экране указывается, сколько всего человек будет и сколько из них вы должны спасти, чтобы открылся ваш выход. Вверху постепенно убывает счетчик — вы можете рассматривать схему ровно 30 секунд, после чего автоматически начнется игра. Ждать, пока счетчик дойдет до нуля, вовсе не обязательно — для начала игры можно просто нажать любую кнопку. Оказавшись в игре, в первую очередь посмотрите на панель внизу экрана. Здесь можно почерпнуть кое-какую полезную информацию. Слева направо это выглядит так: число в букве «К» показывает, сколько жизней осталось у вас в запасе. Ноль тоже засчитывается, так что к этому числу можно прибавить единицу. Количество ваших жизней увеличивается на одну за каждые десять уровней, которые вы пройдете. Второе число (на баллонах с кислородом) — это запас воздуха в ваших баллонах. В отличие от своих подопечных, вы можете некоторое время находиться под водой, и именно это число определяет, сколько секунд вы еще можете плавать. Этот счетчик убывает только тогда, когда вы находитесь под водой, но он не восстанавливается (то есть восстанавливается, но только при переходе на следующий уровень). Если кислород кончится, вы захлебнетесь и потеряете жизнь.

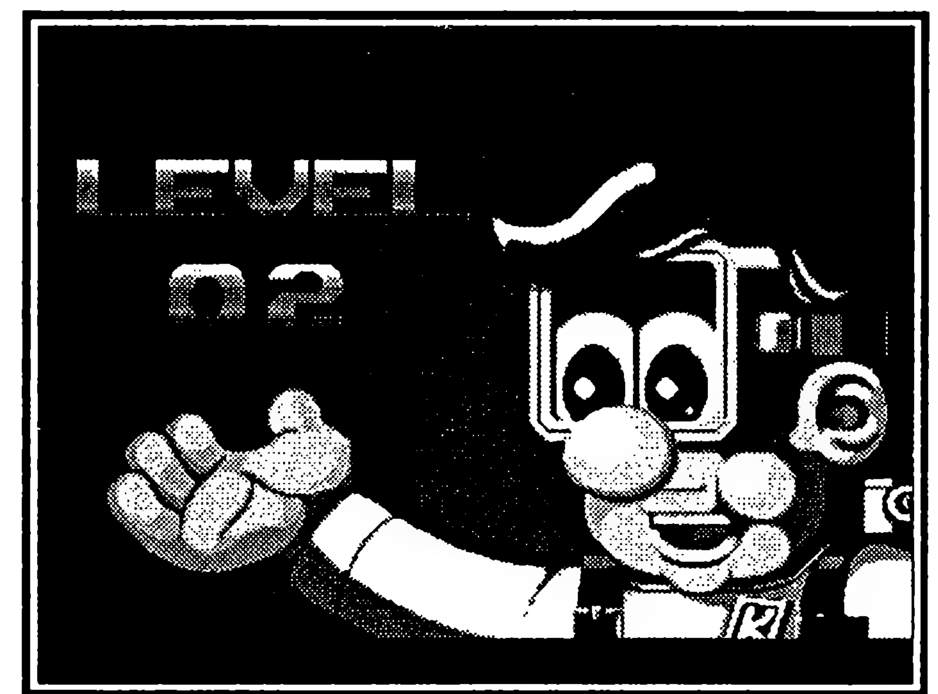
Третье число (в бомбе). Как только вы положите бомбу, это число начнет очень быстро уменьшаться. Как только оно дойдет до нуля, бомба взорвется, и в это время лучше не стоять слишком близко к ней. Что интересно, вашим подопечным она совсем не вредит. А использовать ее нужно для того, чтобы уничтожать разные предметы, и тогда мимо них можно будет ходить.

Множество нулей посередине экрана — это счетчик ваших очков. Вы получаете 200 очков за каждого спасенного человека и 400 за каждого «лишнего» спасенного.

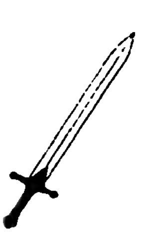
Три числа справа показывают, сколько людей вы должны спасти на этом уровне, чтобы открылся ваш выход (самое левое число с надписью «Rescue»); сколько людей есть всего (среднее число «Left»); сколько вы уже спасли (правое число с надписью «Saved»). Если вы потеряете слишком много людей и у вас их останется меньше, чем нужно для прохождения уровня, экран потемнеет и через несколько секунд уровень начнется заново (и вы потеряете при этом жизнь).

Стоит немного подробнее остановиться на том, как именно ведут себя ваши подопечные. Я сделаю это на примере одного единственного человечка, поскольку все они действуют одинаково независимо от количества. С момента появления он бежит в одну сторону, пока не упрется в препятствие. Это может быть стенка, перегородка или конвейер, который вращается ему навстречу. В этом случае человек побежит обратно. Если во время движения ему попадется лестница, ведущая вверх, он, не задумываясь, полезет по ней, а оказавшись наверху, продолжит движение в том направлении, куда шел ранее. Сойти посередине лестницы человек не может — он всегда поднимается до конца. Лестницы, ведущие вниз, он будет игнорировать. На краю чего бы то ни было человек не остановится, а со спокойной душой упадет вниз. Хотя разбиться он не может, но зато в результате может попасть не туда, куда надо. Зная механику движения людей, вам будет несколько проще спасать их.

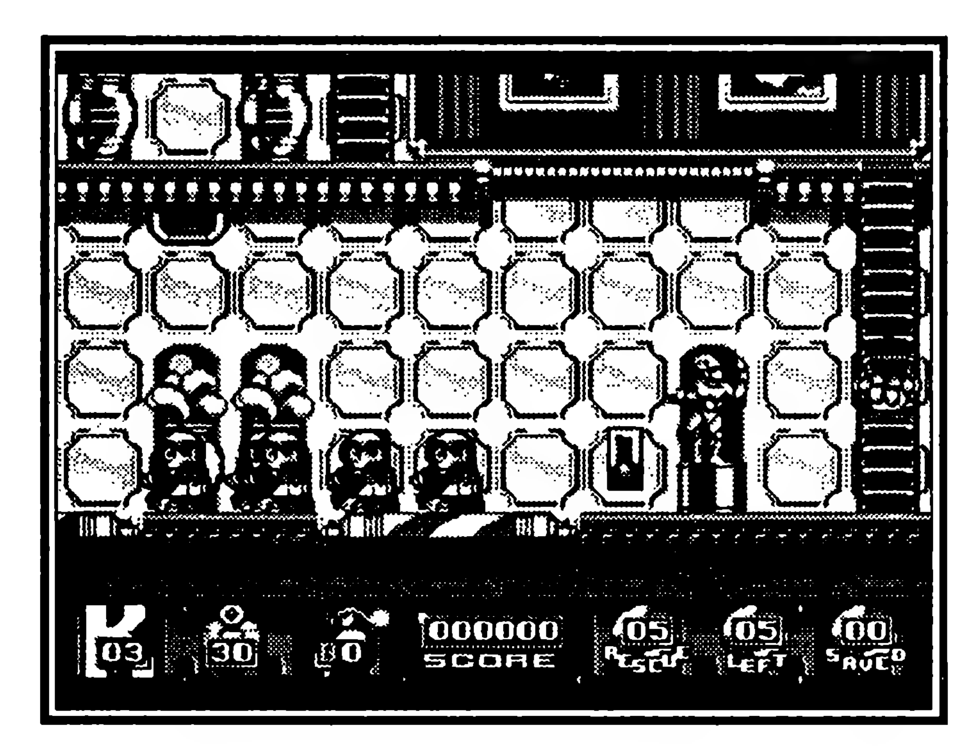
Есть еще одна вещь, которою вам нужно знать. Если уровень затапливается и человек окажется в воде, он сможет некоторое время плавать в ней, но не сможет ухватиться за лестницу и выбраться. Побарахтавшись некоторое время, он утонет. Чтобы помочь ему, бросьте спасательный круг (↓ + «А»). Человек, который держится за спасательный круг, не утонет и сможет ухватиться за лестницу. За освободившийся круг может схватиться другой плавающий. Только учтите, что, во-первых, и сам круг через некоторое время исчезнет, а во-вторых, он у вас всего один на весь уровень, поэтому лучше просто не доводить дело до крайностей.



После спасения нужного числа людей откроется ваш выход — входите туда, и попадете на следующий уровень. При этом вам будет показан общий план лайнера, на котором помечены все уровни. Мигающий квадратик — это то, где вы сейчас находитесь. Немного затемненный квадратик — те уровни, которые вы уже прошли. Поверху пролетит самолет и протащит слово — это пароль этого уровня. Сделать здесь ничего нельзя — запишите пароль и нажмите любую кнопку, чтобы начать новый уровень. По ходу игры у



меня вылезло нечто, что я считаю глюком — после прохождения уровня игра не выдает пароль (пишет, что пароля нет). От всей души надеюсь, что у вас такой ерунды не будет, поскольку пароли в этой игре есть для каждого уровня.



Имейте в виду, что перемещаться по уровню вы должны достаточно осторожно. Падение с большой высоты приведет к потере времени, что иногда очень нежелательно. Контакт с опасными вещами типа прессов, шипов и т.п. будет стоить вам жизни. Там, где какая-нибудь труба висит низко над полом или другой трубой, вы можете нажать кнопку ↑ и ухватиться за нее. Таким образом, можно переползать через провалы или препятствия. Двигаться вместе с конвейером вы начинаете не тогда, когда встанете на его движущуюся часть, а как только коснетесь его (это происходит и с вашими подопечными).

Теперь вы знаете достаточно, чтобы начать свободно играть, так что я перехожу к описанию того, как проходить уровни. Если хотите попробовать сделать это самостоятельно, без подсказки, то не читайте текст, данный ниже.

Уровень 1. Engine Room 1 / Машинное Отделение 1

Первый уровень настолько прост, что не тянет даже на тренировку. Поднимитесь по лестнице, взорвите перегородку слева и дерните любой рычаг, чтобы конвейер развернулся в обратную сторону и люди смогли пройти к выходу. Вы никого не сможете здесь потерять, даже если очень захотите.

Уровень 2. Cold Store 1 / Холодильная Камера 1

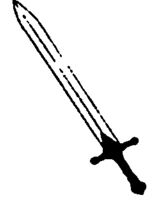
Поднимитесь по лестнице и поверните оба рычага, чтобы ваши подопечные не ушли под пресс. После этого поднимитесь еще выше и взорвите ледяной куб справа. Дальше можете вообще не ходить, а спокойно выпускать людей — они дойдут до своего выхода сами.

Уровень 3. Engine Room 2 / Машинное Отделение 2

Это первый уровень, где вам понадобится скорость, потому что он заливается водой. Бегите влево до лестницы (будьте осторожны, проходя мимо пресса) и поднимайтесь до самого верха. Теперь можете спуститься справа и попрыгать по конвейеру или нажать кнопку ↑, ухватиться за трубу и проползти вправо. Так или иначе, но вы должны попасть к рычагу и повернуть его, чтобы конвейер развернулся в обратную сторону.

Не ждите, пока люди двинутся вправо. Поднимайтесь по лестнице до самого верха и спускайтесь на конвейер слева. Аккуратно проскочите под прессом и прыгайте к рычагу. Когда люди начнут падать на конвейер с прессом, вы должны будете быстро-быстро дергать рычаг, чтобы все они собрались на ленте, но не попали под пресс. Уловив момент, разворачивайте конвейер так, чтобы люди безопасно проскочили под прес-







сом и упали вниз. Если кто-то из людей попадет под пресс, то это не очень страшно — на этом уровне вы можете потерять двоих. Если же кто-то упадет с правой стороны, то к выходу он не попадет, но через некоторое время вернется на конвейер.

После того как ваши подопечные проскочат пресс и упадут вниз, от вас уже ничего не будет требоваться — скоро они дойдут до выхода.

Уровень 4. Ball Room 1 / Танцевальный Зал 1

Спуститесь вниз и поверните левый рычаг, чтобы убрать пол слева. Поднимитесь по двум лестницам наверх и взорвите левую перегородку. Люди смогут упасть в самый низ. Падайте следом за ними и взрывайте перегородку, чтобы они могли пройти к выходу.

Уровень 5. Ship`s Deck 1 / Палуба 1

На этом уровне вода не поднимается, но действовать все равно придется очень быстро. Сразу после старта взорвите перегородку слева от себя и поднимайтесь наверх по трем лестницам (не трогайте при этом никакие рычаги).

Оказавшись наверху, взорвите перегородку справа, проходите туда и падайте вниз. Сразу скачите дальше вправо, потому что конвейер потащит вас к шипам. Выбравшись на зеленую площадку, прыгайте через провал, потом через шипы и поворачивайте рычаг. Прыгайте через шипы обратно и падайте вниз.

Поднимите рычаг, который будет слева от вас, и падайте в дыру справа (которая за конвейером). Встаньте возле выхода и ждите — скоро мимо вас пробегут ваши подопечные, а еще через некоторое время они доберутся до своего выхода.

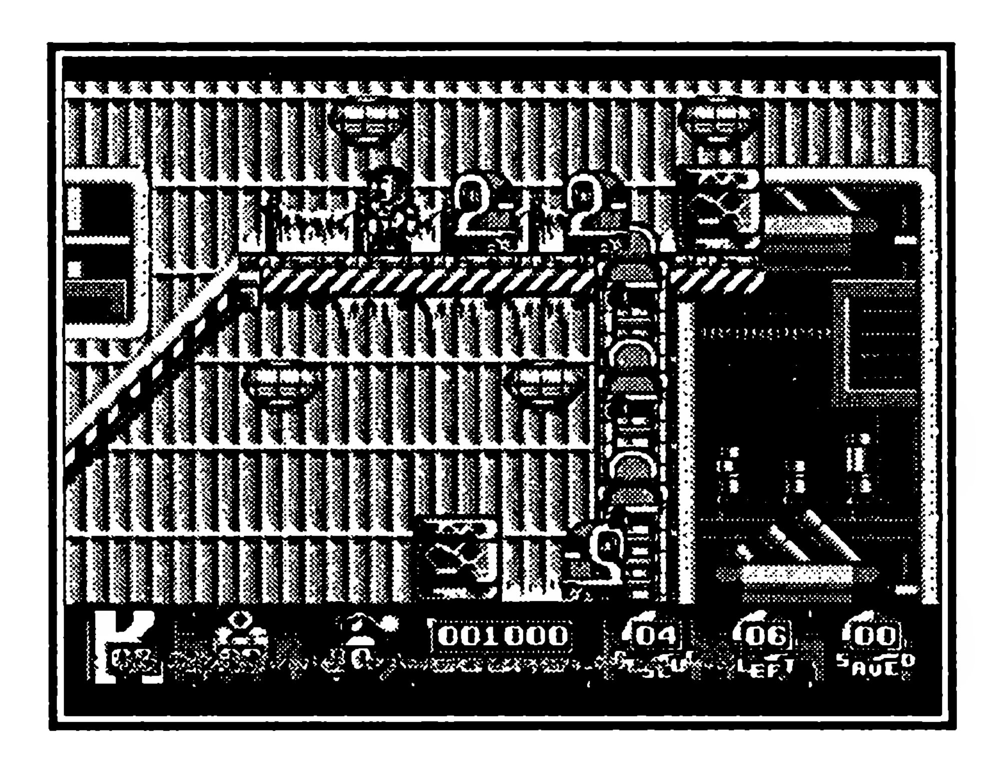
Обратите внимание на красный пол, который есть в некоторых местах этого уровня. Когда вы пробегаете по нему, он исчезает, так что потом там уже никто не сможет пройти. Когда по нему ходят ваши подопечные, ничего не происходит.

Уровень 6. Cold Store 2 / Холодильная Камера 2

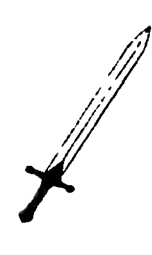
Время здесь ничем не ограничено, и это очень хорошо, потому что можно действовать спокойно. Пассажир всего один, и спасти его нужно обязательно.

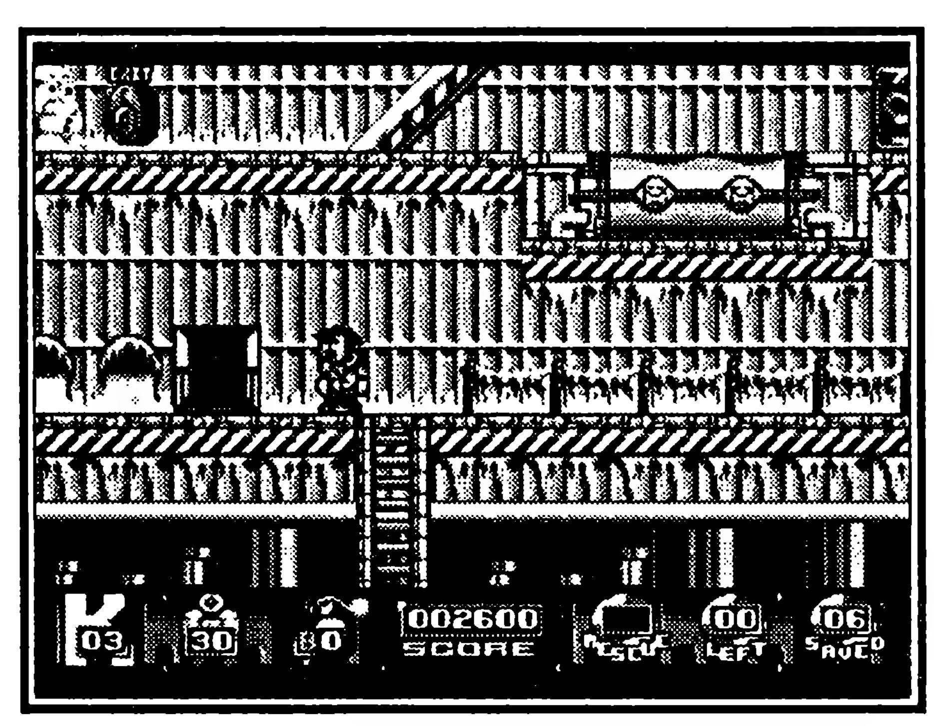
Поднимитесь по лестнице и поднимите рычаг справа, чтобы конвейер сменил направление и человек смог пройти к вам.

Поднимайтесь по лестнице слева и, не трогая рычаг, прыгайте через ящик вправо, а потом еще раз, через два ящика. Поднимите рычаг и ящики, проехав по конвейеру, свалятся вниз. Вернитесь немного назад и быстро два раза дерните рычаг, мимо которого бегает ваш подопечный, чтобы ящик поехал вправо и тоже упал вниз.



Опять идите вправо и опустите попутно рычаг, чтобы человек смог пройти за вами. Поднимитесь наверх и взорвите холодильник. Идите до конца влево и поднимайтесь по лестнице еще выше.





Когда подопечный вас догонит, пробирайтесь через ящики до конца вправо. Поднимите рычаг, и ящик свалится вниз. Вернитесь влево и дважды быстро дерните рычаг, чтобы ящики упали вправо. После этого идите опять направо, но не трогайте рычаг, чтобы ваш подопечный остался болтаться между двух конвейеров.

Поднимитесь наверх и взорвите холодильник. Через провал прыгайте направо, поднимитесь по лестнице и поверните рычаг. Поднимайтесь еще выше и дергайте рычаг дважды. Проехав по конвейерам, ящик упадет в ямку с водой и заткнет ее.

Теперь вернитесь к подопечному и поверните рычаг, чтобы он смог, наконец, пройти дальше. Идите к своему выходу и ждите — через некоторое время он откроется, потому чтс человек теперь справится и без вашей помощи.

Уровень 7. Ship`s Deck 2 / Палуба 2

Весьма простой уровень, хотя на нем появилось сразу два новых устройства. Идите вправо и поднимайтесь по лестнице. Вы должны будете постоянно подпрыгивать, чтобы удержаться на конвейере и в прыжке уцепиться за канат, летающий туда-сюда. Можете не торопиться, поскольку время не ограничено, а ваши подопечные находятся в полной безопасности.

Оказавшись на другой стороне, поднимайтесь по лестнице и нажимайте большую красную кнопку, которая ближе всего к вам (она самая левая из трех). В результате, начнет работать могучая пружина, которая забросит высоко вверх любого, кто на нее встанет. Вам наверх не надо, а ваши подопечные разберутся там сами, так что можете возвращаться к месту своего старта, где находится ваш выход (придется опять пользоваться канатом, но теперь это проще, поскольку вы прыгаете на него с неподвижной поверхности. Если встать на самый край площадки, то можно просто подпрыгнуть на месте, чтобы ухватиться за канат, когда он будет рядом).

Уровень 8. Cold Store 3 / Холодильная Камера 3

Этот уровень похож на 6-й, но еще проще, потому что короче. После старта пройдите влево и поднимитесь по лестнице. Запрыгните на ящик и прыгайте через воду. Пройдите дальше вправо, поднимитесь по лестнице и поверните рычаг, чтобы ящик упал вниз.

Поднимитесь по лестнице еще выше и опять поверните рычаг, чтобы еще один ящик упал вниз. После этого прыгайте на конвейер и падайте вслед за ящиком. Дважды дерните рычаг слева от себя и опять падайте вслед за ящиком. Взорвите препятствие, которое мешает пройти вашим подопечным, и идите вправо, где находятся оба выхода.

Уровень 9. Engine Room 3 / Машинное Отделение 3

На этом уровне сложное начало, потому что действовать нужно быстро и безошибочно, но потом можно будет перевести дух.



Сразу после старта бегите вправо и поднимайтесь по двум лестницам. Пройдите влево и нажмите кнопку 🡅 там, где расположена стрелка со словом «UP» (она, собственно, означает, что в этом месте можно ухватиться за трубу). Как только прицепитесь к трубе, двигайтесь влево, чтобы поставить заплатку на дыру. Теперь ваши подопечные пройдут здесь спокойно, но расслабляться рано.

Отцепитесь от трубы (просто нажмите 🡇) и поднимайтесь по лестнице до конца. Проскочите мимо пресса налево и опять поднимитесь по лестнице. Наверху сразу же используйте рычаг, чтобы сундук свалился вниз. Вот теперь можете перевести дух — ваши подопечные заперты между сундуками и никуда не денутся.

Вернитесь назад, туда, где болтаются человечки, и спуститесь немного вниз. Поверните рычаг справа и катитесь на конвейере. Как только окажетесь под трубой, хватайтесь за нее и ставьте заплатку на дыру.

Теперь вернитесь к подопечным и взорвите правый сундук. Все — можете идти вправо, к выходу. Через некоторое время туда доберутся и ваши люди (перед самым выходом они дружно полезут наверх, но это нормально, они будут падать оттуда прямо в выход).

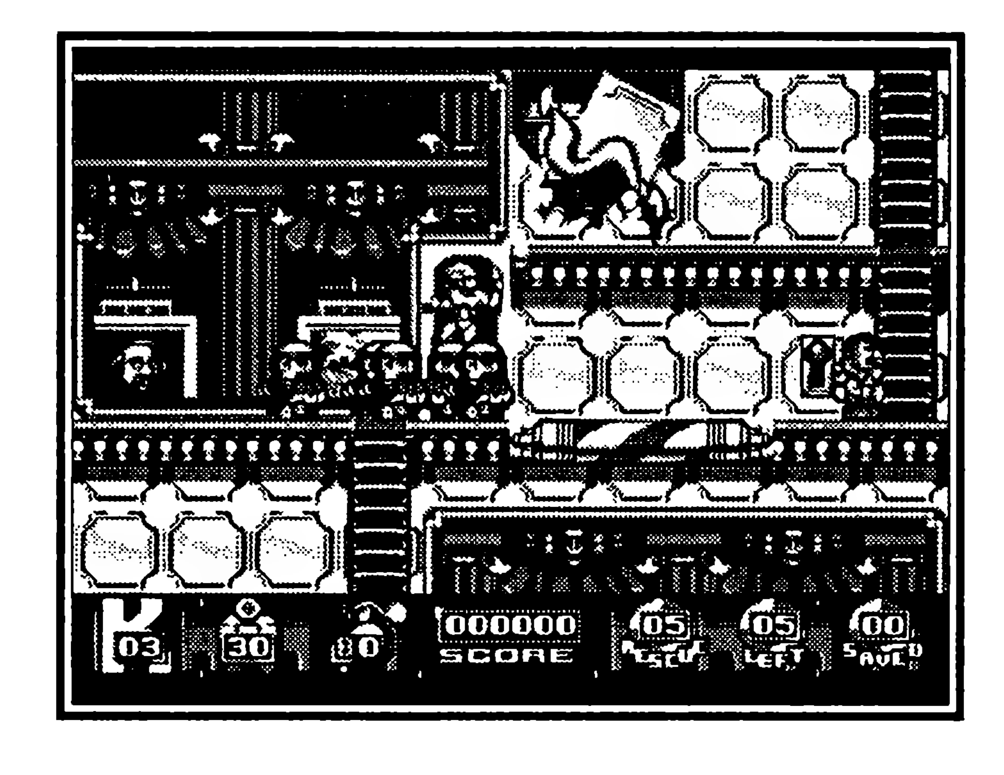
Уровень 10. Ship`s Deck 3 / Палуба 3

Опять совсем простой уровень. Поднимайтесь наверх по двум лестницам и взрывайте перегородку. Не ходите налево, иначе все испортите. Возвращайтесь к месту своего старта и быстро бегите влево по красному полу.

Оказавшись на другой стороне, поднимите рычаг. Видимого эффекта не произойдет, но это нормально. Поднимайтесь по лестнице и ждите, пока мимо пройдут ваши подопечные. Когда пройдут все шестеро, бегите вправо и спускайтесь по лестнице к своему выходу. Придется довольно долго ждать, пока он откроется, но все будет нормально, просто людям нужно много времени, чтобы добраться до своего выхода.

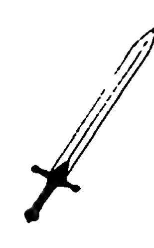
Уровень 11. The Galley 1 / Камбуз 1

Действовать придется быстро с самого начала, во-первых, потому что уровень затопляется, а во-вторых, потому что без вашей помощи люди погибнут уже через несколько секунд после начала уровня.



Сразу после старта поднимайтесь по лестнице, которая находится слева от вас, и опускайте рычаг. Не ждите людей, идите вправо и забирайтесь по высокой лестнице. Наверху пройдите влево, мимо конвейера, и поднимите еще один рычаг. Опять поднимайтесь по лестнице до самого верха и ждите.

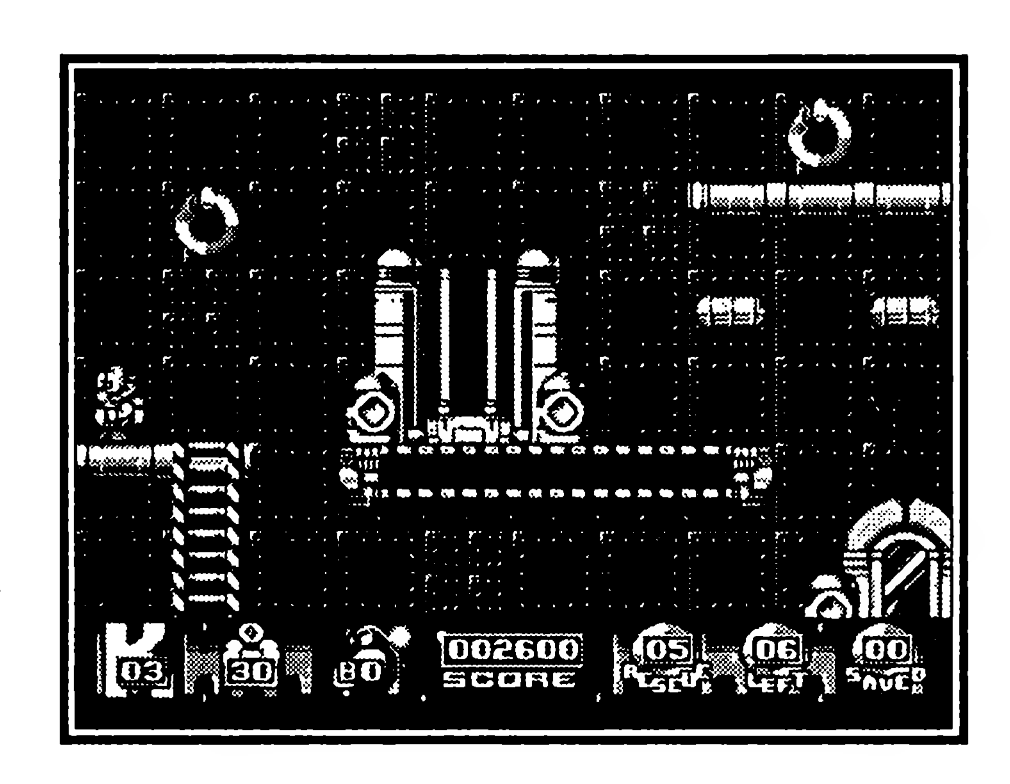
Вам нельзя идти вправо, потому что пол под вами будет рушиться и ваши подопечные не смогут пройти. Дождитесь, пока они придут и пройдут направо. Когда они начнут скрываться за краем экрана, бегите следом. Вы должны опередить их на лестнице, наверху пробежать влево, подняться еще раз и повернуть рычаг, расположенный сле-



ва. После этого пробирайтесь направо и используйте еще один рычаг, чтобы повара смогли пройти к своему выходу. Когда они скроются, падайте вниз и тоже уходите.

Уровень 12. The Galley 2 / Камбуз 2

Опять затопляемый уровень, и опять придется быстро бегать. Но этот, по крайней мере, совсем короткий и проходится секунд за 10—15.



Сразу после старта прыгайте по конвейеру и бегите влево по разрушающемуся полу. Поднимите рычаг, как только доберетесь до него. Не задерживаясь, поднимайтесь по лестницам, но не до самого конца. Сверните на площадку справа, когда будете подниматься по второй лестнице, и прыгайте на площадку со своим выходом. Отсюда прыгайте дальше вправо и приземлитесь прямо на ящик (если вы действовали быстро, то мимо как раз будут пробегать повара).

Поднимайтесь по лестнице и взрывайте перегородку. Подождите, пока ваши подопечные пройдут налево, и пробегите по разрушающемуся полу так, чтобы оказаться прямо над своим выходом и упасть к нему. Как только повара уйдут, он откроется, и вы тоже сможете покинуть этот уровень.

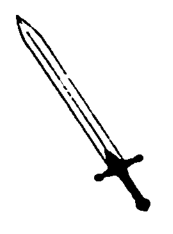
Уровень 13. Cold Store 4 / Холодильная Камера 4

Хотя этот уровень довольно высокий, он совсем короткий и простой. После старта взорвите холодильник рядом с собой и идите направо. Поднимайтесь по лестницам до тех пор, пока не окажетесь между двух ледяных кубов. Взорвите правый (только не ошибитесь, а то все испортите).

Заберитесь по лестнице, проскочите мимо пресса и поднимитесь еще выше. Отсюда прыгайте влево, чтобы попасть на горку. Скатывайтесь по ней, падайте еще немного ниже и поднимайте рычаг. Через некоторое время ваш выход откроется, потому что люди уйдут.

Уровень 14. Engine Room 4 / Машинное Отделение 4

Простой уровень, хотя поначалу он выглядит весьма запутанно и непонятно. После старта поднимайтесь по лестнице, используйте рычаг и поднимайтесь еще дважды. Цепляйтесь к верхней трубе и ставьте заплатки на дыры. Падайте с левой стороны и опять затыкайте дыры. Оказавшись, в итоге, возле своего выхода, поднимитесь по маленькой лесенке наверх, а потом по длинной, под которой расположен сундук (ни в коем случае не надо его взрывать). Не поднимаясь до самого верха, перепрыгните на площадку слева и заткните дыру. Прокатившись по конвейеру, прыгайте через провал и используйте рычаг, чтобы сменить направление его движения (если, прыгая через провал, вы упадете вниз, ничего страшного, оттуда можно выбраться). Заберитесь по лесенке справа от себя и поднимите последний рычаг, чтобы рабочие смогли пройти





вправо. Теперь они уже без вашей помощи доберутся до своего выхода, но вы можете проводить их, поскольку вам по пути.

Уровень 15. The Galley 3 / Камбуз 3

После начала уровня поднимайтесь по лестнице и ждите. Ваши подопечные должны подняться следом и уйти налево. Идите за ними, когда уже не будет риска, что кто-то из них упадет вниз, и забирайтесь наверх.

Перебирайтесь через конвейер и поднимайтесь еще выше. Пройдите немного вправо и поднимитесь еще раз. Используйте оба рычага, чтобы конвейеры поменяли направление движения, после чего возвращайтесь к своим людям.

Воспользуйтесь канатом и переберитесь направо. Опустите рычаг, проскочите под прессом и спускайтесь по лестнице к своему выходу. Через некоторое время он откроется, поскольку люди благополучно уйдут.

Уровень 16. Engine Room 5 / Машинное Отделение 5

Короткий и простой уровень, хотя в одном месте придется действовать быстро и аккуратно. Сразу после старта бегите влево и поднимайтесь по двум лестницам. Прыгайте через провал и используйте рычаг, чтобы запустить конвейер.

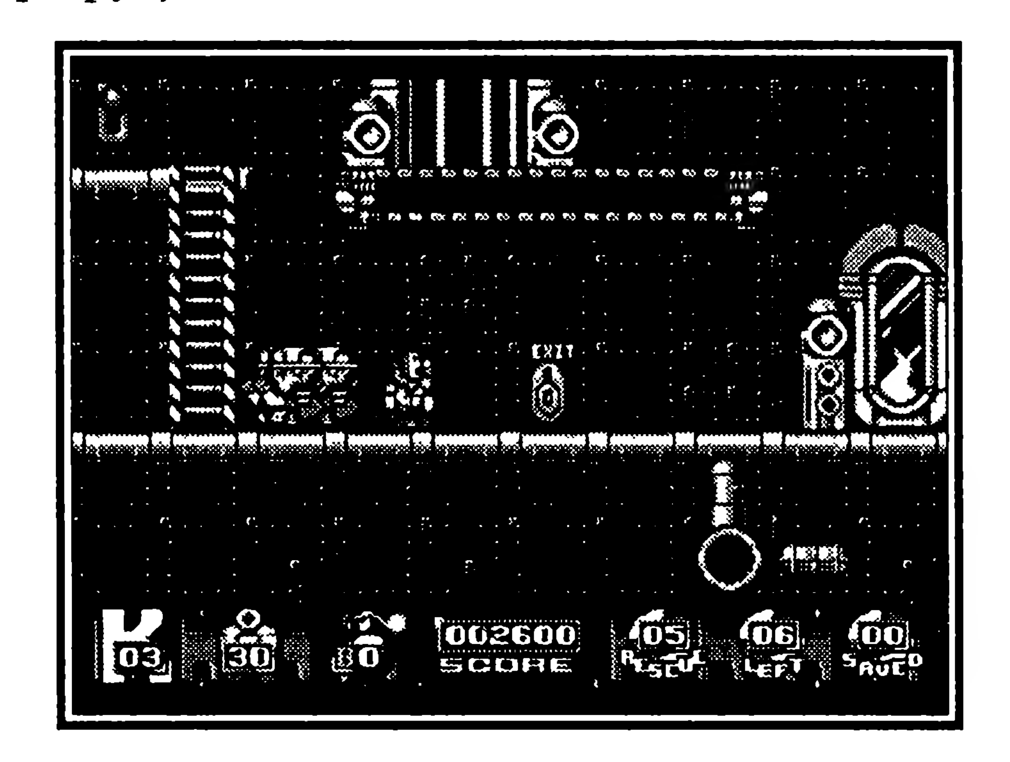
Падайте в провал и встаньте на правый сундук. Если вы действовали быстро, то как раз теперь из трубы будут сыпаться ваши подопечные. Вы должны взорвать правый верхний сундук (просто положите на него бомбу), спуститься вниз, проскочить под струей пара и заткнуть все дыры прежде, чем здесь пойдут ваши люди. Это вполне можно успеть сделать сразу после падения, но вы можете подстраховаться и подождать, пока люди пройдут мимо вас во второй раз, чтобы выиграть дополнительное время.

После того, как заткнете дыры, спускайтесь вниз с правой стороны и поднимайтесь по лестнице к своему выходу. Ваши подопечные сами доберутся до своей цели.

Уровень 17. Cold Store 5 / Холодильная Камера 5

Довольно неприятный уровень, потому что бегать придется быстро и действовать так, чтобы хоть немного опережать своих подопечных, иначе очень быстро их растеряете. Чтобы максимально быстро пройти этот уровень, нужно переключать все рычаги подряд, но я вам укажу чуть более длинный маршрут, но значительно более спокойный.

Сразу со старта непрерывно двигайтесь вправо и автоматически проскочите яму с водой. Преодолейте конвейер и поднимите рычаг справа от него. Двигайтесь дальше и скатывайтесь по горке.



Внизу сразу прыгайте по конвейеру вправо и опять поднимайте рычаг. Снова скатывайтесь по горке, прыгайте через яму и бегите влево до лестницы. Поднимайтесь по ней до первой площадки и дважды дергайте рычаг, чтобы ящик скатился в яму.

Поднимайтесь по лестнице до конца и используйте оба рычага. Поднимайтесь дальше

по двум длинным лестницам и опять используйте оба рычага. Дальше можете не забираться, поскольку ваши подопечные смогут добраться до выхода самостоятельно. Спускайтесь в самый низ и ждите, пока откроется ваш выход.

Уровень 18. Engine Room 6 / Машинное Отделение 6

Не очень запутанный, хотя и не самый простой уровень. С позиции старта падайте вниз с левой стороны, потом еще раз. Дойдите до лестницы слева, поднимитесь по ней и поставьте заплатки на три дыры справа от пассажирского выхода. После этого прыгайте по конвейеру вправо и падайте с него вниз. Пройдите еще немного вправо и заберитесь по трем лестницам наверх (дыры после первой лестницы можно не затыкать).

Оказавшись наверху, хватайтесь за трубу и ставьте заплатки на обе дыры, переползая при этом влево. Спустившись на конвейер, используйте рычаг слева от него, потом спуститесь по лестнице и используйте еще один рычаг.

Поднимайтесь обратно, потом еще раз прыгайте через провал и идите до лестницы вправо. Поднявшись по ней, подождите, пока мимо вас наверх уползут ваши подопечные, потом переключите рычаг, встаньте на конвейер и с него быстро цепляйтесь за трубу, чтобы поставить на дыру заплатку. На этом ваши дела заканчиваются. Спускайтесь вниз, к своему выходу.

Уровень 19. Ship`s Deck 4 / Палуба 4

Весьма неприятный уровень, особенно начало. Когда насмотритесь на схему уровня и запустите его, сразу начинайте двигать вправо, иначе вас задавит чемоданами.

Оказавшись внизу, пройдите вправо и встаньте на лестницу. После ее активации постарайтесь попасть на лестницу. Поднявшись по ней, бегите влево до самой лестницы (два рычага, которые попадутся вам по пути, можете не трогать — они не нужны).

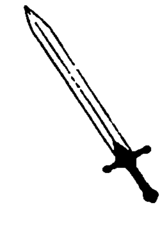
Поднявшись по лестнице, взрывайте перегородку, но постарайтесь сделать это так, чтобы ваши подопечные не нарушили строй и так и пошли друг за другом вправо. Бегите туда же, поднимайтесь по лестнице и бегите к перегородке слева. Вы должны взорвать ее прежде, чем люди дойдут до нее (это необязательно, но поможет избежать проблем позже).

Проделав ход, поднимайтесь по лестнице и прыгайте через дыру. Подождите, пока ваши подопечные заберутся сюда же, а потом начнут падать через эту дыру вниз. Как только это случится с первым, быстро бегите вправо и поднимайтесь по лестнице. Слева от вас будет рычаг — дерните его дважды, чтобы чемодан упал вниз (если будете неосторожны, то можете задавить одного из своих людей, а этого допустить нельзя). Теперь можете спускаться обратно, к своему выходу. Люди выберутся уже без вашей помощи.

Уровень 20. The Galley 4 / Камбуз 4

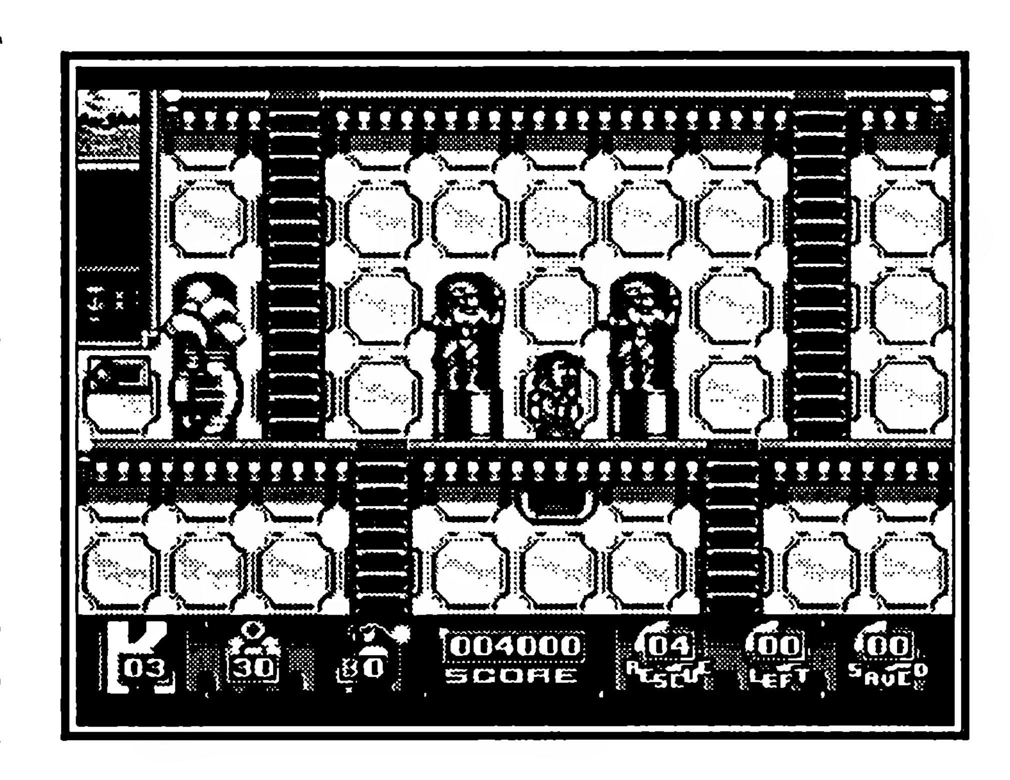
До смешного простой, и где-то даже скучный уровень. После старта пробирайтесь мимо ящика влево и поднимайтесь по трем лестницам наверх, пока не упретесь в перегородку. Взорвите ее так, чтобы ваши люди не потеряли строй, и подождите, пока они пройдут по разрушающемуся полу (можете догонять их, когда последний будет примерно на середине). Упав немного вниз, опять поднимайтесь по длинной лестнице и







опять ждите, пока ваши подопечные пройдут опасный участок (догонять их можно будет, когда последний человек дойдет до края экрана).



Поднявшись по двум лестницам, взрывайте перегородку и опять ждите. Догоняйте людей, когда последний будет на середине, и поднимайтесь по лестницам к рычагу. Опустите его, а потом переберитесь влево и опустите еще один рычаг, чтобы люди смогли пройти к выходу, после чего можете выходить сами, хотя вам придется миновать для этого пресс (для облегчения этой задачи можете опять развернуть конвейер, чтобы он двигался в нужную вам сторону).

Уровень 21. The Galley 5 / Камбуз 5

Я чуть не спятил, думая, как пройти этот уровень. Потратил на это минут десять, а все оказалось просто, как дважды два. Начав внизу, взорвите ящик, мимо которого будете идти влево, и нажмите кнопку «С», стоя напротив появившегося спасательного жилета. Жилет упадет в воду и будет там плавать. Поднимайтесь по лестнице и сделайте то же самое с двумя другими ящиками. Ваши подопечные попадают в воду, но как только любой из них будет брать спасательный жилет, он будет улетать наверх, что эквивалентно его спасению. Единственная проблема состоит в том, что человек должен ухватить жилет прежде, чем сам утонет, но здесь нужно надеяться скорее на везение, чем на расчет, хотя можно подгадать момент взрыва ящика так, чтобы люди оказались рядом с жилетами.

Кстати, ваш выход расположен в самом низу слева, так что вам придется добираться туда вплавь.

Уровень 22. Ball Room 2 / Танцевальный Зал 2

Совсем короткий уровень. После старта поднимайтесь до самого конца вверх по лестнице и пробирайтесь налево, переключая все рычаги, чтобы появились четыре мостика. Некоторую проблему при этом представляют первые два рычага, поскольку к ним придется прыгать через широкие провалы.

Справившись с этой задачей, спускайтесь с левой стороны вниз и взрывайте самое левое и самое правое препятствия, чтобы ваши подопечные могли подняться по крайним лестницам наверх. Сами поднимайтесь по средней лестнице и ждите, пока отроется ваш выход.

Уровень 23. Cold Store 6 / Холодильная Камера 6

Затапливаемый уровень, поэтому придется побегать. Сразу после старта взрывайте оба ледяных блока, чтобы люди могли пройти (постарайтесь, чтобы они не потеряли при этом порядок). Не ждите их и быстро поднимайтесь по лестнице. Пройдите вправо и переключите рычаг, чтобы конвейер изменил направление.

Поднимитесь еще по двум лестницам, пройдите влево мимо конвейера и переключите рычаг. Опять поднимайтесь по лестнице и ждите, пока все три человека не окажутся рядом с вами. После этого дважды дерните рычаг, чтобы блоки свалились вниз и открыли проход.

Бегите вперед, поднимайтесь по лестнице и дергайте сначала правый рычаг, а потом левый. Пройдите влево и ждите возле своего выхода, пока он откроется. Люди выберутся сами.

Уровень 24. The Galley 6 / Камбуз 6

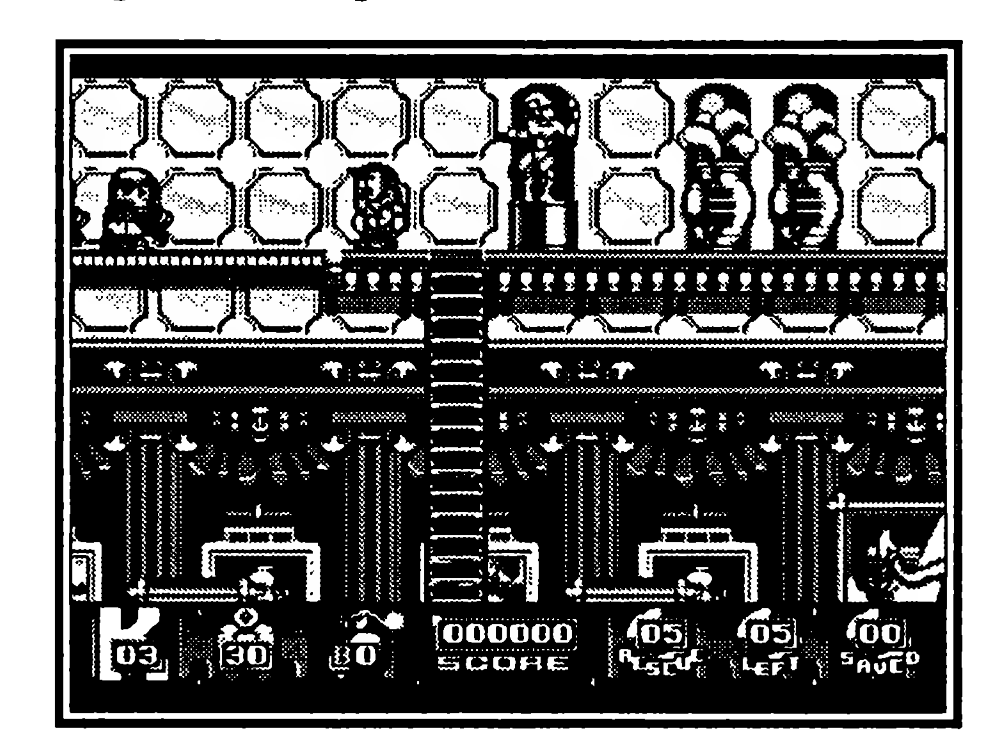
Короткий и несложный уровень, хотя нужно действовать быстро, чтобы не растерять людей. После старта поверните рычаг слева от себя и поднимайтесь вверх по трем лестницам. Оказавшись рядом с конвейером, бегите влево по разрушающемуся полу. На той стороне опустите рычаг, потом поднимитесь по лесенке и дерните рычаг дважды, чтобы ящик съехал вниз. Падайте вслед за ним, пройдите вправо, к лестнице, поднимитесь по ней и ждите возле выхода, пока он не откроется.

Уровень 25. Cold Store 7 / Холодильная Камера 7

На фоне всех предыдущих уровней этот выглядит довольно сложным. Дело даже не в маршруте, который довольно легко найти, но вот провести по нему людей — это уже проблема.

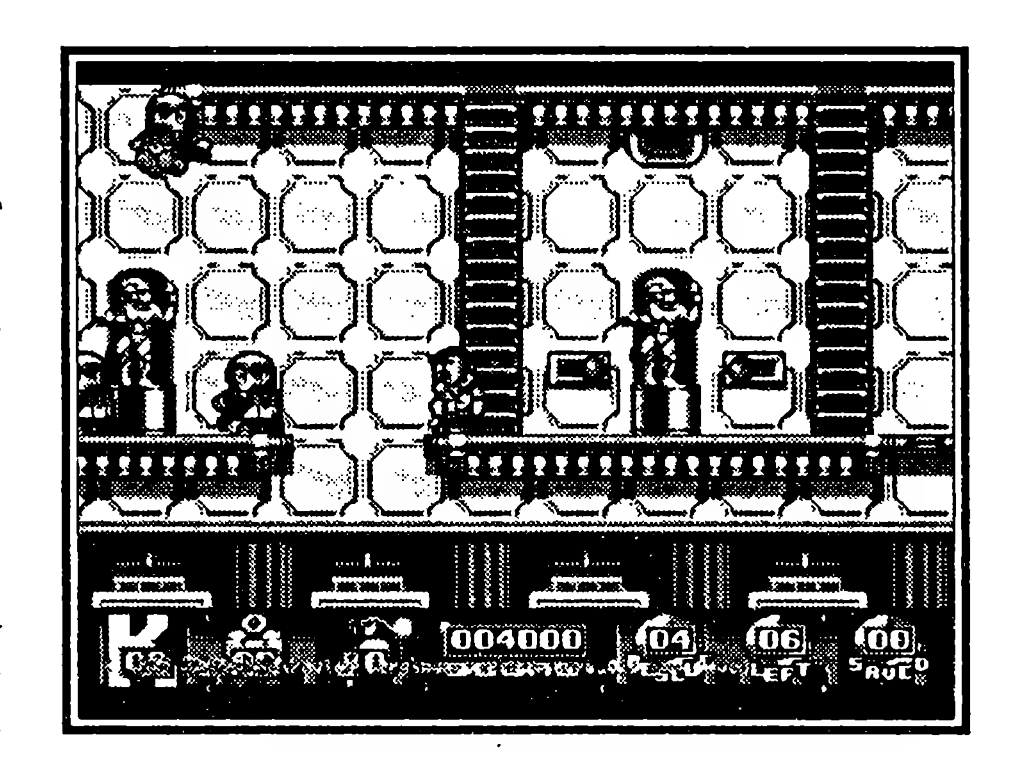
Итак, сразу после старта бегите к правой лестнице, поднимайтесь по ней до первой же площадки и становитесь рядом с пультом, расположенным справа от блоков. Стоя напротив этого пульта и удерживая кнопку «С», вы можете управлять магнитом, расположенным вверху. Кнопками ← и → вы двигаете его, кнопкой ↑ можете поднять блок, а кнопкой ↓ сбросить его. Учтите, что времени на тренировку у вас абсолютно нет, иначе вы потеряете своих подопечных. Вы должны быстро заложить яму с водой блоками. Подбирать вы можете их в любом порядке, но класть должны, начиная с левого края ямы, — именно оттуда придут люди. Когда уложите три блока, последний кладите не в воду, а на правый блок, чтобы получить тупик, в котором застрянут ваши подопечные.

Теперь поднимайтесь до конца по лестнице, проскакивайте пресс и дважды дергайте рычаг, чтобы конвейер начал двигаться слева направо. Возвращайтесь к блокам и выпускайте подопечных (просто поднимите блок, когда все три человека будут уходить влево, и сбросьте его в воду).



Поднимайтесь по лестнице вслед за людьми и перебирайтесь к рычагу. Чтобы успешно провести людей под прессом, вы должны поплотнее сгруппировать их. Дожидайтесь, когда один из людей будет идти к конвейеру. Изменяйте направление движения конвейера, а потом изменяйте еще раз, спустя буквально секунду. В результате ритм движения людей будет сбиваться, и постепенно вы сотворите из них достаточно плотную группу. Если ме-

нять направление быстро, то вы ничем не рискуете, поскольку человек не будет успевать войти непосредственно под пресс. Можете не спешить, поскольку время не ограничено, а от успеха этой операции зависит ваша жизнь.



Когда решите, чтобы группа достаточно компактна, опять ловите момент, чтобы пресс поднимался, а люди шли к нему. Дергайте рычаг и надейтесь, что ваши подопечные успеют проскочить под прессом прежде, чем упадет на их головы. Больше их судьба вас не заботит, поскольку до выхода они дойдут сами. А вам остается ждать у своего выхода, когда он откроется.

P.S. Если вы уверены в себе, можете сэкономить немало времени. В самом начале не блокируйте людей блоками, а завалите всю яму. К моменту, когда вы закончите, люди уже подойдут к ней. Вам нужно будет обогнать их на лестнице и успеть переключить конвейер, чтобы они не влезли под пресс.

Уровень 26. Engine Room 7 / Машинное Отделение 7

Похоже, сложность уровней начинает расти. Вам опять придется несладко, хотя здесь все больше зависит от вашей удачи.

Сразу после старта поднимайтесь по левой лестнице и затыкайте дыру в трубе (только самую правую, остальные не мешают). Не трогая рычаг, поднимайтесь по лестницам. Добравшись до пресса, проскакивайте под ним и поднимайтесь еще выше. Наверху пройдите немного влево, чтобы оказаться между двух дыр, и заткните их обе. Теперь нажмите один раз левый рычаг и дважды правый, чтобы сундуки упали вниз.

Возвращайтесь к своим подопечным и объединяйте их в группу, как вы это делали на предыдущем уровне. Когда это будет сделано, вы должны будете пропустить их к лестнице, развернув конвейер, но сделать это нужно в строго определенное время. Следите за прессом вверху. Ваши люди должны вступить на конвейер и идти к лестнице только тогда, когда это совпадет с ударом пресса (завершение спуска, либо начало подъема пресса). В этом случае они имеют неплохие шансы проскочить тот пресс, под которым проскакивали и вы.

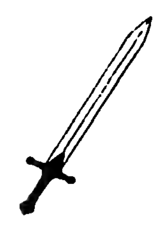
Следуйте за своими людьми до этого пресса, а потом стойте и ждите, пока они доберутся до своего выхода. Это займет некоторое время, но если наверху вы не наделали ошибок, то все будет в порядке.

Когда ваши подопечные уйдут, взрывайте сундуки, чтобы пройти к своему выходу.

Уровень 27. Engine Room 8 / Машинное Отделение 8

Очень короткий и довольно простой уровень, весьма похожий на 21. Помещение очень быстро заполняется водой, в которой плавают люди. Сбрасывайте им спасательные жилеты, чтобы они могли спастись.

Не ждите, пока вас поднимет вода. Всего жилетов пять, и ко всем (кроме самого нижнего, рядом с которым вы начинаете) можно быстро добраться по лестнице. Прес-



сы представляют чисто теоретическую опасность, поскольку у меня под ними никто ни разу не погиб.

После спасения всех людей плывите вниз поблизости от левого края уровня — там будет выход.

Уровень 28. Cold Store 8 / Холодильная Камера 8

Опять легкий уровень. После старта поднимайтесь по лестнице, рядом с которой находитесь, и взрывайте левый блок. Пройдите туда и поднимайтесь по трем лестницам подряд, после чего взрывайте очередной блок (справа от себя). Падайте вниз и переключайте движение конвейера с помощью рычага. Поднимайтесь по лестнице справа и взрывайте правый же блок. Теперь можете спускаться в самый низ и уничтожать три блока, лежащих в правом углу, — ваш выход скрывается за ними. А ваши люди спокойно спасутся сами.

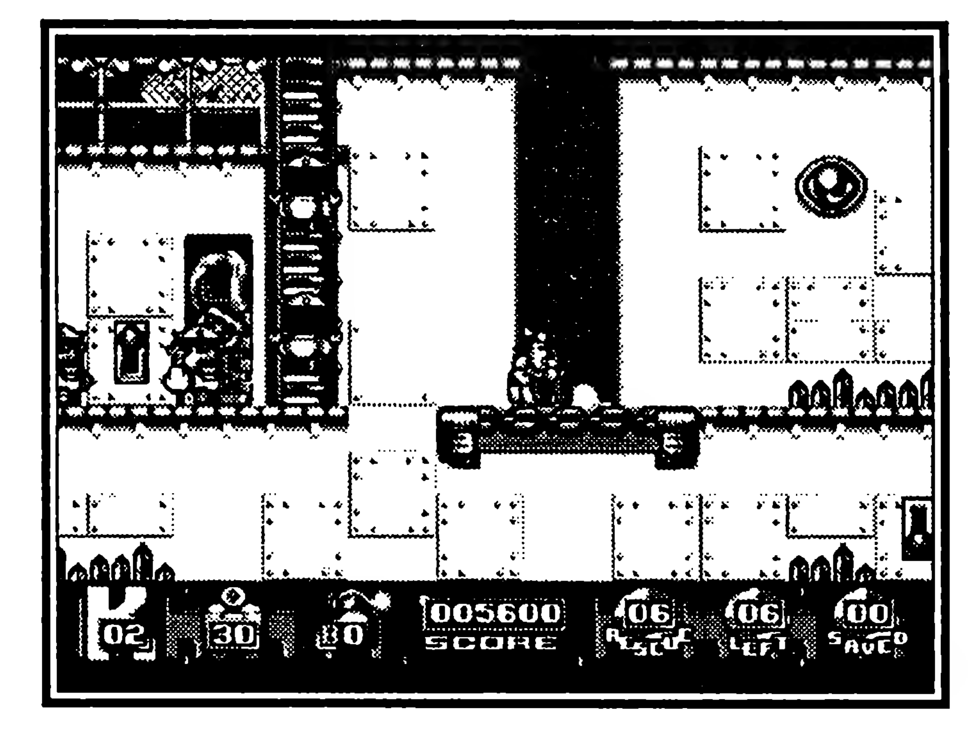
Уровень 29. The Galley 7 / Камбуз 7

Один из самых каверзных уровней. Здесь столько всего понаставлено, всяких ящиков и конвейеров, что поневоле начинаешь думать, что все это надо использовать. На самом деле, для прохождения уровня вам понадобится всего нажать всего три рычага, хотя один из них дважды.

Сразу после старта нажмите рычаг рядом с собой, иначе повара будут сгорать сразу после появления. Теперь прыгайте на конвейер, падайте вниз с правой стороны и перебирайтесь влево, до рычага. Дерните его дважды и ящик свалится вниз. Падайте вслед за ним (и в том же месте) и уничтожайте другой ящик, который будет справа от вас. Дождитесь, пока все три повара покинут уровень, и нажимайте последний рычаг (он совсем рядом с вами и откроет для вас дыру в полу). Падайте в эту дыру и выходите.

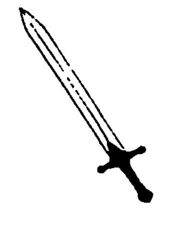
Уровень 30. Ball Room 3 / Танцевальный Зал 3

Очередной несложный уровень. После старта поднимайтесь по двум лестницам и дважды дергайте рычаг, чтобы сбросить кресло (если это, конечно, кресло). После этого поднимайтесь еще выше и точно так же сбрасывайте второе кресло.



Теперь перепрыгивайте на конвейер справа и роняйте кресло вниз (рычаг надо дергать один раз). Спускайтесь пониже, сбрасывайте последнее кресло и падайте вслед за ним.

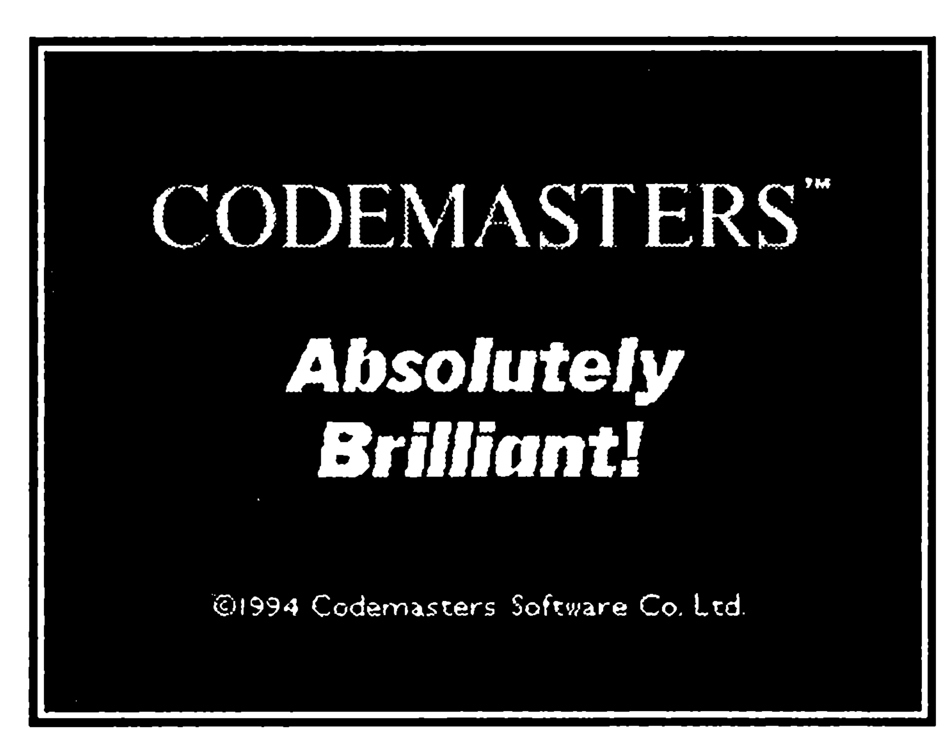
Дергайте рычаг, рядом с которым окажетесь, и поднимайтесь по лестницам на самый верх — туда, где бродят ваши подопечные. Проберитесь направо и дерните рычаг, чтобы закрыть провал. Пройдите еще немного вправо, упадите вниз и окажетесь возле своего выхода. Стойте и ждите, когда он откроется, хотя на это уйдет довольно много времени, поскольку вашим людям придется спуститься в самый низ.





Уровень 31. Ball Room 4 / Танцевальный Зал 4

Чтобы пройти этот уровень, нужно постоянно опережать своих подопечных, но это несложно. После старта поднимитесь по лестнице и поверните рычаг, чтобы закрыть провал. Идите влево и поднимайтесь наверх. Пробирайтесь к лестнице, расположенной справа, дергая попутно рычаги, чтобы закрыть провалы.



Поднявшись по лестнице, используйте рычаг, чтобы уронить кресла вниз, потом пройдите немного вперед и дерните еще один рычаг, чтобы закрыть провал. Бегите до конца влево и поднимайтесь по высокой лестнице.

Прыгайте через провал и дергайте левый рычаг, чтобы уронить кресла. После этого используйте правый рычаг, чтобы заткнуть провал, а потом опять левый, чтобы развернуть конвейер. Вам осталось пройти немного вправо и упасть вниз, чтобы оказаться возле своего выхода. Стойте там и ждите, когда он откроется.

P.S. Если будете действовать быстро, то легко опередите своих подопечных, а вот если замешкаетесь, они будут наступать вам на пятки и могут пролезть вперед, что чревато для них фатальными последствиями.

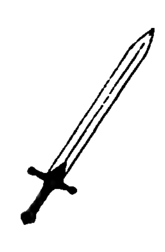
Уровень 32. The Galley 8 / Камбуз 8

До смешного простой уровень, хотя и затопляемый водой. Сразу после старта взорвите ящик слева от себя, а потом поднимайтесь по лестнице и взорвите перегородку. Дождитесь, пока все ваши подопечные перейдут на другую сторону разрушающегося мостика и появятся сверху, после чего следуйте за ними и переключайте рычаг, чтобы люди могли пройти дальше влево. Сами пройдите немного вправо и ждите возле своего выхода, когда он откроется.

Уровень 33. Engine Room 9 / Машинное Отделение 9

Не очень сложный уровень, на котором важно правильно просчитать маршрут подопечных и обезопасить только его, а не метаться по всем лестницам, пытаясь починить все трубы.

После старта ставьте заплатку на дыру слева от себя и поднимайтесь по лестнице. Опять затыкайте левую дыру и поднимайтесь по трем лестницам наверх, смещаясь каждый раз влево. В результате, вы окажетесь возле края уровня и влево идти будет некуда. Поднимайтесь по ближайшей лестнице, а потом еще раз по лестнице справа (будьте осторожны, чтобы не попасть под облако пара, которое появляется прямо над лестницей). Заткните дыру, которая находится над лестницей, и поднимайтесь наверх по трем лестницам, смещаясь каждый раз вправо. Оказавшись между прессов, поднимите правый рычаг, чтобы развернуть конвейер. Спуститесь на один ярус вниз и идите налево — к своему выходу, который скоро откроется (при условии, что вы все сделали правильно).

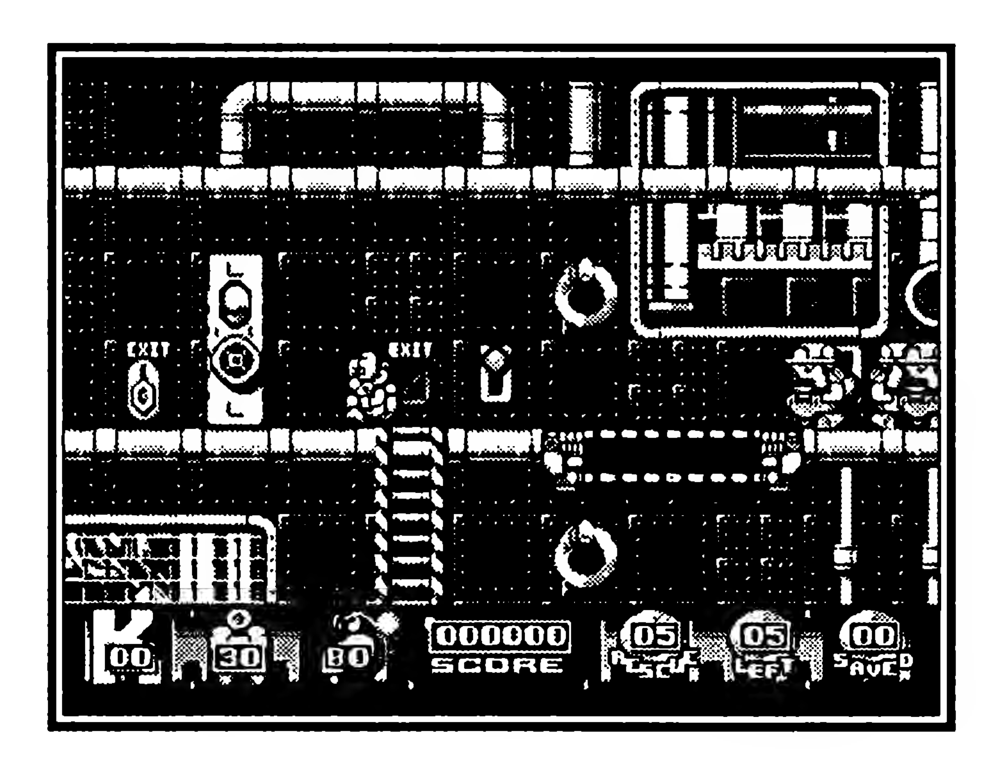


Уровень 34. Engine Room 10 / Машинное Отделение 10

На самом деле этот уровень не такой и сложный, но его очень легко завалить из-за постоянного нервного напряжения. Дело в том, что уровень воды постоянно поднимается, а вам приходится терять время на то, чтобы сгруппировать своих подопечных и провести их под прессами.

С самого начала поднимайтесь по лестнице и пробегайте налево, к рычагу. Запускайте конвейер так, чтобы он двигался справа налево, и ждите, пока на него начнут падать сверху ваши люди. Как только упадет первый, разворачивайте конвейер обратно и дайте им сойти (первая пара должна при этом почти слиться в одного человека). Повторяйте этот маневр до тех пор, пока все люди не объединятся в тесную группу, после чего протащите их под прессом.

Как только люди минуют пресс, бегите влево и поднимайтесь по лестнице, пока не увидите рычаг. Остановитесь возле него и включайте конвейер так, чтобы он не пускал людей под пресс. Сами пройдите вправо и взорвите два сундука, после чего возвращайтесь к рычагу. Разверните конвейер и удерживайте на нем упавших сверху людей так, чтобы они не попали под пресс, но и не сошли с ленты и не разделились. Как только представится возможность, проведите их вправо и оставьте в покое. Можете подниматься по лестнице и ждать, когда откроется ваш выход.



Помните, что чем быстрее вы будете действовать, тем меньше шансов, что вода вас догонит.

Уровень 35. The Galley 9 / Камбуз 9

Несмотря на то, что этот уровень тоже затопляется водой, вы этого даже не заметите. Сразу после старта поднимайтесь по лестницам наверх, нажав попутно два рычага (не ходите по разрушающемуся полу, вам туда не надо).

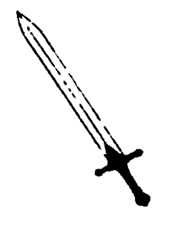
Поднявшись по четвертой лестнице, ждите, когда к вам придут повара и уйдут по разрушающемуся полу направо. Когда они скроются, бегите следом, поднимайтесь по лестнице и взрывайте перегородку. Опять ждите, пока повара скроются, потом догоняйте их и спускайтесь по лестнице к своему выходу.

Уровень 36. Engine Room 11 / Машинное Отделение 11

Не самый простой, но и не самый сложный уровень. Сразу после старта перебирайтесь через сундук вправо, проскакивайте пресс, поднимайтесь по лестнице и затыкайте дыру. Помните, что пока люди идут под ней вправо, им ничего не грозит, но если вы замешкаетесь, им конец.

Как только заткнете дыру, падайте вниз, бегите влево и поднимайтесь по трем лестницам до самого верха.





Пройдите вправо, к рычагу и дерните его, чтобы уронить вниз сундуки. Дерните еще раз и ждите, когда откроется ваш выход, поскольку от вас больше ничего не требуется.

Уровень 37. Ball Room 5 / Танцевальный Зал 5

Немного сложный в начале и очень скучный в конце уровень. Сразу после старта поднимайтесь по лестнице, прыгайте через провал и поднимайтесь еще раз, но не до конца. Сверните на первой же площадке влево и спуститесь по лестнице к рычагу. Поверните его и поднимайтесь обратно наверх, а потом еще чуть-чуть выше. Пройдите вправо и прыгайте через провал (если упадете вниз, это будет стоить вам жизни). Поверните рычаг, чтобы закрыть опасный провал, поднимитесь по лестнице и ждите. Через некоторое время мимо вас пройдут налево все ваши подопечные. Когда они скроются за экраном, бегите следом и падайте вслед за ними вниз. Взорвите кресло, которое мешает им попасть к выходу, падайте вниз, пройдите вправо и поднимитесь по лестнице к тому месту, где был разрушающийся пол. А потом долго и упорно ждите. Ваш выход расположен справа, но попасть вы к нему сможете только тогда, когда уровень воды поднимется достаточно высоко. Произойдет это нескоро, а делать абсолютно нечего, поэтому и конец у уровня скучный.

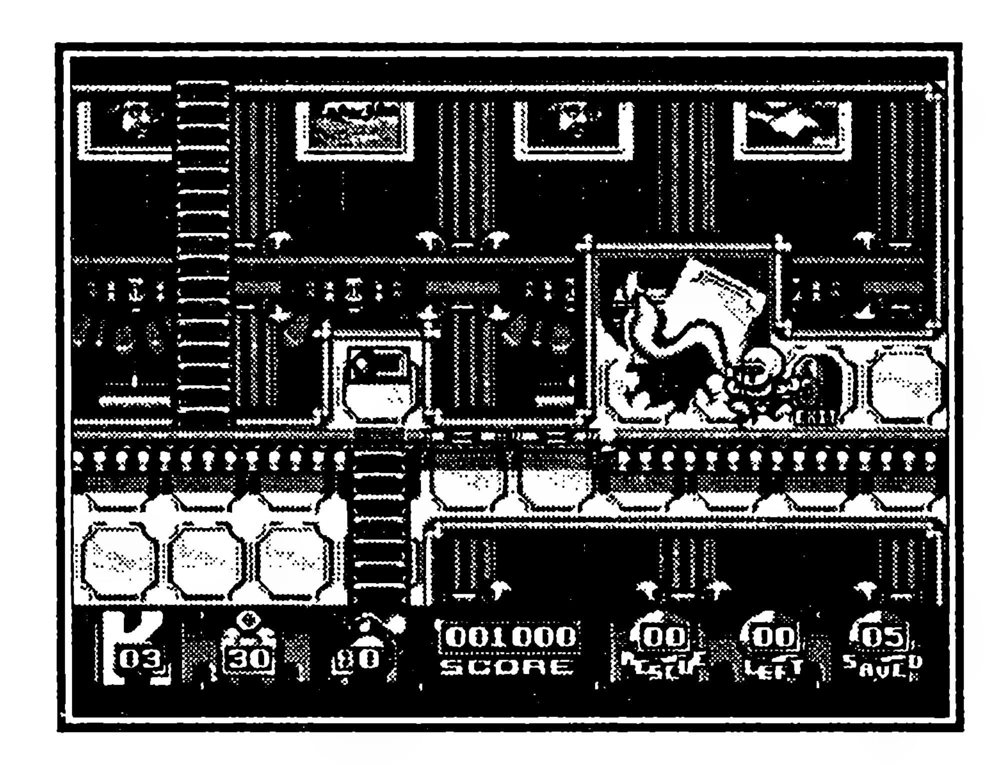
P.S. Не пытайтесь дождаться повышения воды прямо под выходом. Вы не успеете подняться к нему, поскольку кислород кончится раньше, и вы потеряете жизнь.

Уровень 38. The Galley 10 / Камбуз 10

Сложный уровень, хотя его несколько облегчает то, что из четырех человек вам достаточно спасти двух, чтобы выполнить задание.

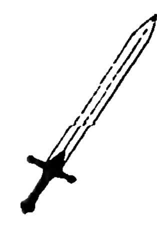
Сразу после старта проскакивайте под левым прессом и поднимайтесь по лестнице. Взорвите перегородку и опустите рычаг, чтобы развернуть конвейер. Продолжайте двигаться влево и поднимайтесь по лестнице. Наверху подождите, пока к вам придут ваши подопечные. Манипулируя рычагом, соберите их в группу и пропустите направо.

Пока они поднимаются по лестнице, подойдите ко второму рычагу и ждите, когда люди упадут сверху на конвейер. Дергайте рычаг и проведите их под прессом (как это делать, уже не раз пояснялось выше).



Когда они минуют пресс, идите следом и поднимайтесь по лестнице. Прыгайте через ящик, потом через провал и используйте рычаг, чтобы закрыть провал. Теперь вернитесь обратно и взорвите ящик, чтобы люди смогли пройти налево.

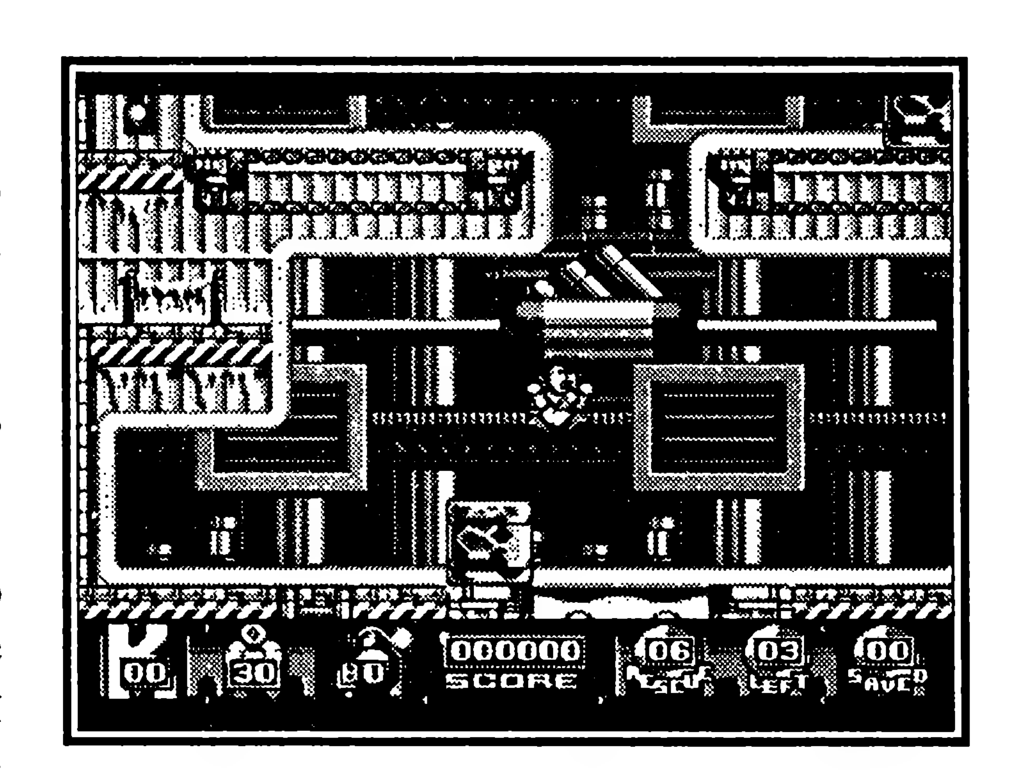
Встаньте на краю разрушающегося моста и ждите, пока повара пройдут его. Как только последний скроется за экраном, бегите следом и обгоните их на лестнице. Теперь вас ждет самый сложный момент на этом уровне. Вы должны пропустить их вперед по разрушающемуся мосту и начать догонять, когда они будут приближаться к другой



стороне. Догоните их уже на той стороне, быстро поднимитесь по лестнице и дерните горизонтальный рычаг, чтобы открыть провал. Если вы слишком рано побежите по мосту, кто-то может не успеть сойти с него и упадет вниз, а если вы не успеете открыть провал, то ваши люди уйдут под пресс. Зато, сделав все вовремя и как надо, можете спокойно идти к своему выходу (он справа от лестницы, по которой вы поднялись) и ждать, когда он откроется.

Уровень 39. Engine Room 12 / Машинное Отделение 12

Очередной каверзный уровень, который намного проще, чем кажется на первый взгляд. После старта идите вправо, поднимайтесь по лестнице и пробирайтесь влево по трубе, заткнув по пути обе дыры. Взорвите один сундук и заберитесь по оставшимся наверх. Пройдите вправо и поднимитесь по лестнице. Используйте рычаг, чтобы сбросить сундук вниз, и поднимайтесь еще выше. Заткните дыру, поднимитесь немного вверх, перейдите на левую лестницу и прыгайте по конвейеру, чтобы добраться до сундука (не трогайте пока рычаг). Взорвите этот сундук и падайте вниз. Взорвите сундук, рядом с которым окажетесь, прыгайте через дыру налево и дважды дергайте рычаг, чтобы запустить конвейер в нужном направлении. Теперь вернитесь обратно направо, туда где ходят ваши подопечные, и поднимите рычаг, чтобы развернуть конвейер в обратную сторону. Спускайтесь по лестнице и ждите, когда откроется ваш выход.



Уровень 40. Engine Room 13 / Машинное Отделение 13

Простой уровень, хотя в начале придется посуетиться. Сразу после старта поднимайтесь по лестнице и затыкайте дыру. Поднимайтесь еще выше и затыкайте еще две дыры. Пройдите до конца влево и поднимайтесь по лестнице, пока не увидите рычаг. Дергайте его, а когда сундуки упадут вниз, дергайте еще раз, чтобы развернуть конвейер в нужном направлении. Проходите направо и ждите возле выхода его открытия.

Уровень 41. Ship`s Deck 5 / Палуба 5

Все просто настолько, что даже не верится. После старта взрывайте чемодан, а потом активируйте левую пружину. Взлетев наверх, пройдите вправо и поднимите рычаг. После этого идите влево и поднимайтесь по двум лестницам на самый верх. Опять идите вправо и взрывайте перегородку. А теперь стойте рядом с выходом и ждите, пока мимо вас промаршируют к своему выходу моряки (только не падайте вниз, вам туда не надо).

Уровень 42. The Galley 11 / Камбуз 11

Очень сложный уровень, поскольку действовать нужно очень быстро и безошибочно. Если хоть раз не сумеете перепрыгнуть провал, завалите уровень, потому что ваши люди погибнут.



Сразу после старта перебирайтесь направо с помощью каната и забирайтесь по лестнице. Теперь двигайтесь влево, дергая за рычаги, чтобы закрыть провалы (с первым проблем не будет, но чтобы добраться до второго, придется прыгать).

Выполнив это, поднимайтесь по лестнице, идите вправо и прыгайте через огонь. Пройдите еще немного вправо и поднимайтесь по лестнице. Походя дергайте рычаг, чтобы изменить направление движения конвейера, а потом еще один, чтобы сбросить вниз все ящики. Как только ящики упадут, закрывайте провал, бегите влево и поднимайтесь по лестнице.

Теперь самое сложное — прыгайте через провал вправо, на конвейер, и бегите по нему. Добравшись до рычага, дерните его, потом поднимитесь по лестнице и дерните еще один рычаг, чтобы ящик начал двигаться. Запрыгивайте на него и падайте вместе с ним вниз. Когда будете падать со второго конвейера, сходите с ящика вправо, и окажетесь возле рычага. Дергайте его, чтобы ящик пролетел дальше, а потом дергайте еще раз, чтобы опять закрыть провал. Если в момент падения ящика экран потемнеет, значит, вы не успели и ваши подопечные уже добрались досюда, а ящик упал им на головы. Если ничего не произойдет, можете расслабиться, поскольку все сложное уже позади.

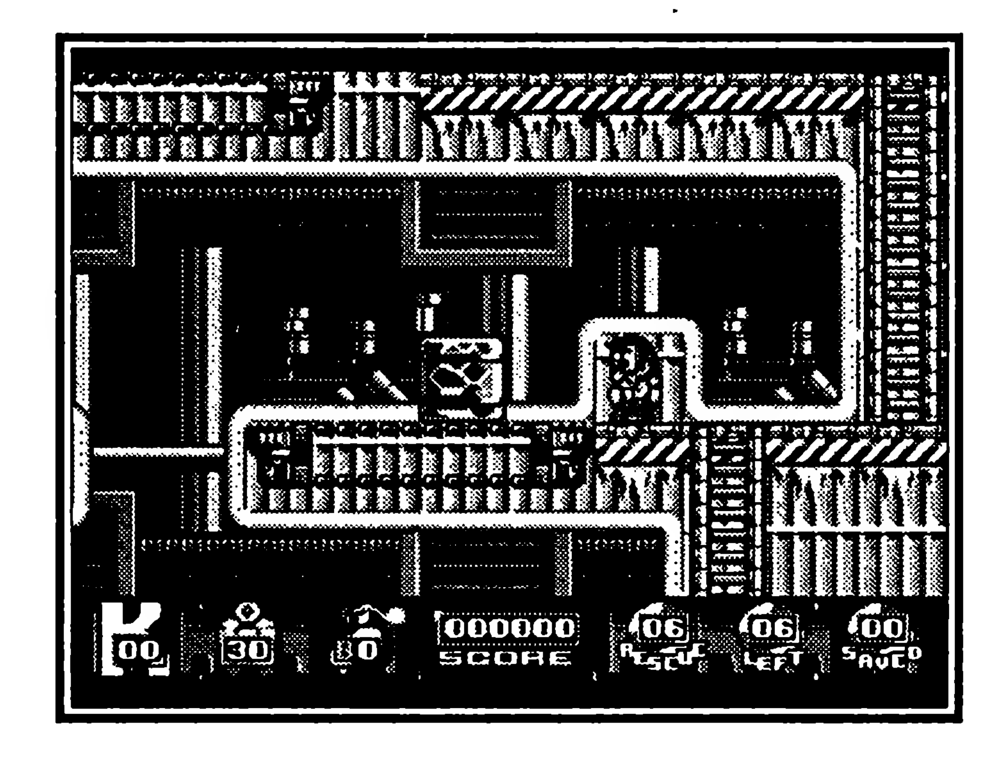
Спускайтесь по лестнице вниз и взрывайте ящик, который мешает людям пройти. До своего выхода они доберутся сами, а вам нужно вернуться туда, откуда вы начали этот уровень, потому что именно там находится выход. Это совсем просто, поскольку нужно пройти влево, спуститься по лестнице, открыть провал и упасть в него.

Уровень 43. The Galley 12 / Камбуз 12

Этот уровень если и легче предыдущего, то ненамного. Только так было очень мало времени, а здесь очень легко погибнуть.

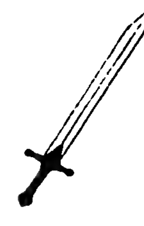
После старта падайте вниз и взрывайте ящик, на котором окажетесь (лучше сделать это так, чтобы повара не потеряли строй). После этого идите влево, забирайтесь по лестнице и идите вправо. Перепрыгнув провал и, пройдя мимо рычага (не трогайте его), забирайтесь по лестнице наверх.

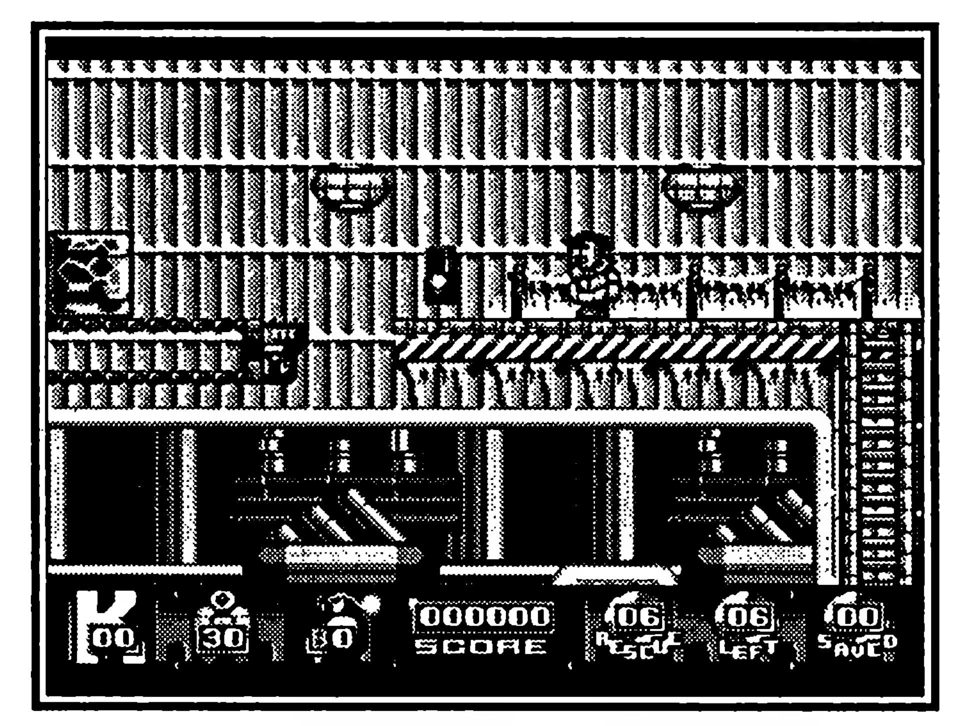
Идите влево, перебирайтесь через ящики и перепрыгивайте провал, чтобы попасть к рычагу. Опускайте его и ящики упадут вниз. Прыгайте на тот ящик, который видите, потом на конвейер, а потом идите к лестнице и поднимайтесь наверх.



Вам нужно попасть налево, за конвейер, и нажать рычаг. Если будете падать вниз, то смещайтесь влево, чтобы не попасть в огонь. Однако намного смещаться нельзя, потому что можно проскочить выступ и упасть к своим людям, а это равносильно провалу. Нажав рычаг, прыгайте обратно на конвейер и идите вправо. Опустите еще один рычаг, чтобы сменить направление движения конвейера, и спускайтесь по двум лестницам к тому месту, откуда начали этот уровень.

Дергайте за рычаг два раза, чтобы ящики начали падать вниз. Как только они съедут с





конвейера, опять дергайте рычаг, чтобы вернуть людей обратно. Теперь вы должны собрать своих подопечных в плотную кучку. Делать это не очень удобно, поскольку левый край конвейера находится возле края экрана и люди выскакивают на него внезапно, но все же это реально. Когда все повара собьются в группу, пропускайте их к себе, а сами быстро поднимайтесь вверх по трем лестницам, потом бегите до конца влево и поднимайтесь еще раз.

Ждите своих людей на краю разрушающегося моста и догоняйте их, как только группа приблизится к противоположной стороне. Обогнав людей, забирайтесь по лестнице и дергайте правый рычаг, чтобы изменить направление движение конвейера (если бы вы не собрали людей в кучку, то пришлось бы ждать, пока все перейдут мост, а к этому времени первые их них уже прошли бы конвейеру и попали в огонь).

Теперь можете расслабиться. Поднимите левый рычаг и подождите, пока люди пройдут по мосту. После этого следуйте за ними, но не поднимайтесь наверх, а падайте с левой стороны вниз, смещаясь влево, чтобы попасть к выходу, а не в огонь.

Уровень 44. Cold Store 9 / Холодильная Камера 9

Достаточно простой уровень, завалить который можно только по собственной глупости. После старта поднимайтесь вверх по двум лестницам, проскакивайте пресс и поднимайтесь еще раз. Теперь прыгайте с конвейера влево и поднимайте рычаг. Возвращайтесь обратно и поднимайте рычаг справа от лестницы. Спускайтесь по этой лестнице, пройдите вправо и используйте рычаг, чтобы выпустить людей.

Поднимайтесь обратно наверх, потом еще выше, по лестнице справа. Идите налево через конвейер (не трогайте пока рычаг) и взрывайте холодильник. Поднимайтесь по лестнице, прыгайте через провал и опять поднимайтесь, но не до конца, а до первого рычага. Дергайте его дважды, чтобы блок упал вниз, дергайте еще раз и перепрыгивайте направо. Поднимите еще один рычаг, и второй блок тоже упадет вниз. Опять дерните этот рычаг, чтобы конвейер начал двигаться слева направо.

Теперь вернитесь к взорванному холодильнику и поднимите рычаг, чтобы пропустить своих подопечных налево. Идите вместе с ними, а когда они пройдут заваленную лужу, поднимайтесь наверх с левой стороны.

Дерните рычаг два раза, чтобы блоки упали вниз, после чего прыгайте направо. Перебирайтесь через блоки и используйте рычаг, чтобы сбросить их вниз. Падайте следом за блоками и используйте рычаг справа, чтобы выпустить своих людей. Когда они пройдут по блокам, взорвите левый и спускайтесь к своему выходу, потому что он скоро откроется.

Уровень 45. The Galley 13 / Камбуз 13

Простой уровень, с которым не будет больших проблем. После старта прыгайте вправо и поднимайтесь по лестнице, но не до конца. Сверните налево на второй пло-

щадке и поднимите рычаг. Опять вернитесь на лестницу и поднимитесь до конца. Переберитесь налево и опустите еще один рычаг.

Поднимитесь по двум лестницам и дважды дерните рычаг, чтобы сбросить ящик вниз. Падайте вслед за ним и используйте горизонтальный рычаг, чтобы открыть провал. Запрыгивайте на падающий ящик и катитесь с ним до самого конца, пока он не упадет на другие ящики.

Сойдите со штабеля влево и используйте рычаг, чтобы уронить все ящики вниз. Опять закрывайте провал и идите вправо. Используйте другой рычаг, чтобы открыть провал возле лестницы, и падайте вниз. Переберитесь влево и взорвите ящик, который мешает поварам пройти. Теперь вернитесь к лестнице и поднимайтесь по ней к своему выходу.

Уровень 46. Ball Room 6 / Танцевальный Зал 6

Это затопляемый уровень, но пройти его достаточно легко. Сразу после старта поднимайтесь по лестнице, а потом по второй, очень длинной.

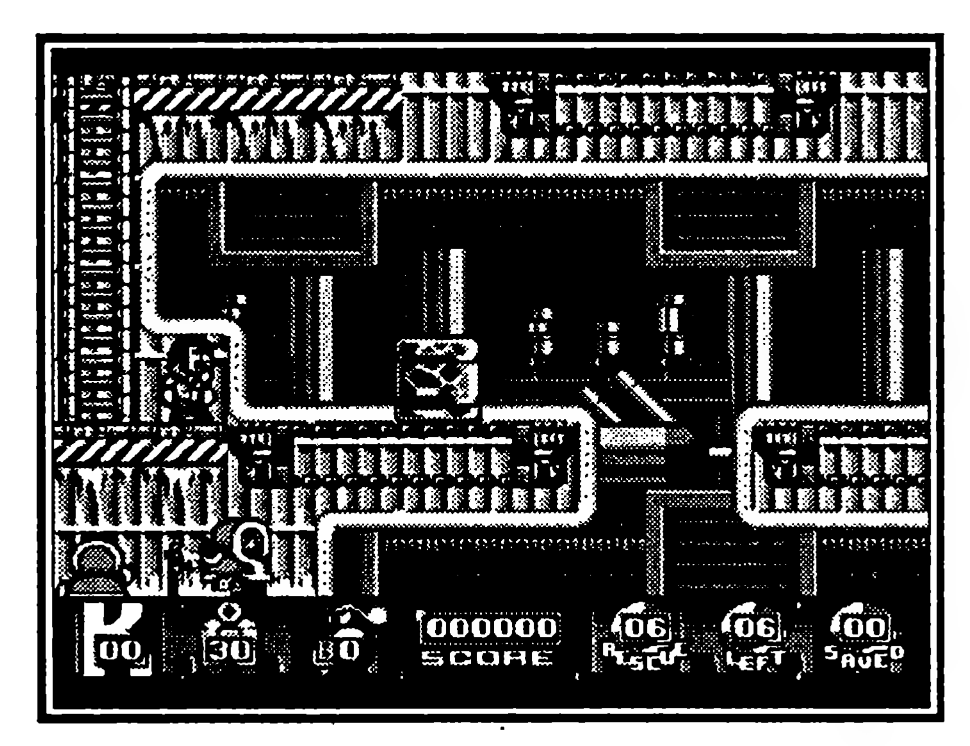
Оказавшись наверху, взорвите перегородку справа и поднимайтесь дальше. Наверху прыгайте через провал с шипами и используйте рычаг, чтобы закрыть его.

Теперь просто идите влево, продолжая смещаться туда и во время падения. После долгого полета вы окажетесь рядом с креслом. Прыгайте через него и спускайтесь по лестнице в самый низ. Взорвите кресло и поднимите рычаг, который за ним прятался. Теперь поднимайтесь по лестнице на самый верх. Используйте рычаг, чтобы закрыть провал, и переходите к другой лестнице, по которой поднимайтесь еще выше. Прыгайте через кресло и поднимайтесь к выходу, который скоро откроется.

Уровень 47. Ship`s Deck 6 / Палуба 6

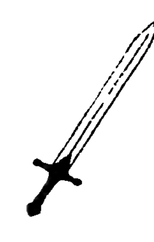
Неприятный уровень, на котором легко растерять жизни, потому что несколько раз придется прыгать с движущихся конвейеров через шипы.

Сразу после старта активируйте пружину, заскакивайте наверх и взрывайте перегородку. Быстро поднимайтесь по лестнице, смещайтесь на правом конвейере и перепрыгивайте на площадку с рычагом. Используйте его, чтобы развернуть конвейер и не пустить моряков на шипы. После этого прыгайте обратно, проходите влево и поднимайтесь по двум лестницам. Идите вправо и прыгайте с конвейера через шипы. Это самое сложное место на уровне, а вам еще нужно перепрыгнуть обратно, после того как опустите правый рычаг (рычаг над шипами сейчас трогать не нужно, он переключается позже).



Прыгнув обратно, идите влево и поднимайтесь по лестнице. Пройдите вправо, прыгайте на неподвижный конвейер, а с него на площадку с рычагом. Нажимайте его два раза, и чемодан упадет на правую сторону. Падайте вслед за ним, и сможете спокойно переключить рычаг, стоя на чемодане.

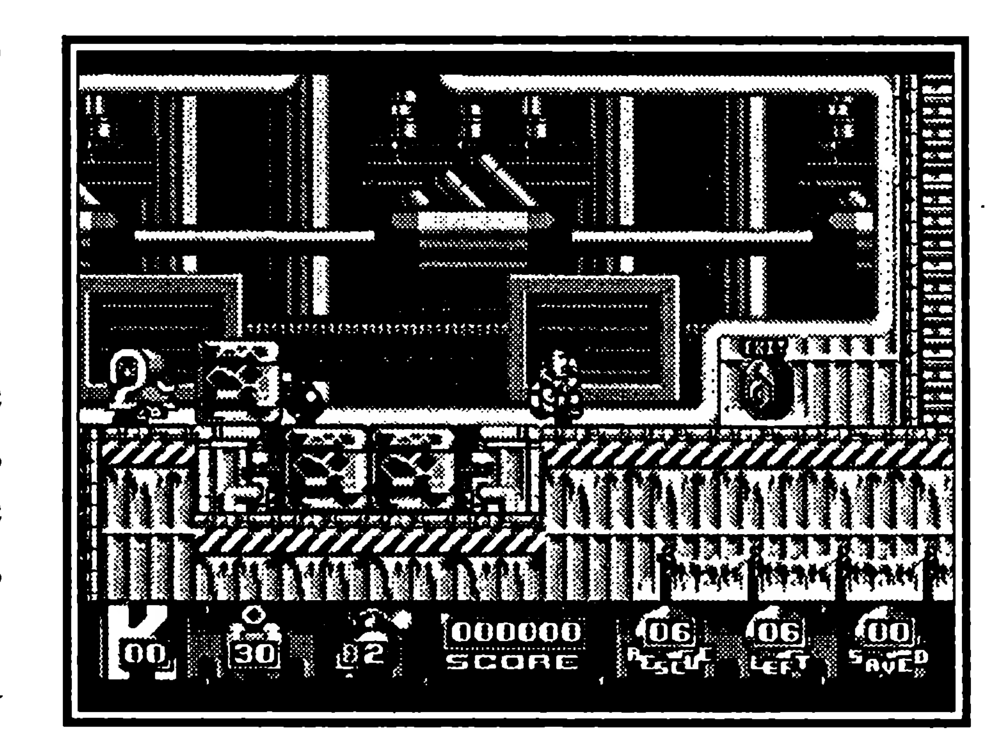
Сделав это, прыгайте налево и возвращайтесь к своим подопечным. Используйте ры-



чаг, мимо которого они мельтешат, спускайтесь вниз и бегите по разрушающемуся мостику к своему выходу. Он откроется через некоторое время.

Уровень 48. The Galley 14 / Камбуз 14

Погибнуть на этом уровне самому сложно, а вот погубить своих подопечных можно запросто, если действовать медленно или неправильно.



Сразу после старта опустите левый рычаг, потом прыгайте направо и падайте вниз.

Переключайте рычаг рядом с огнем и падайте еще ниже, а потом еще. Используйте рычаг, чтобы открыть провал, и забирайтесь по лестнице справа наверх. Опустите еще один рычаг, прыгайте влево и поднимайтесь к людям.

Опустите правый рычаг и спускайтесь на конвейерах вниз. Не дожидаясь людей, падайте в открытый провал, скачите по конвейеру влево и используйте рычаг, чтобы развернуть ленту так, как надо, и спасти людей от пресса.

Дождитесь, пока все повара соберутся у вас. Взорвите верхний ящик, падайте вниз и бегите вправо — к рычагу, с помощью которого открывается провал. Падайте вниз, взорвите перегородку слева и ждите возле своего выхода, когда он откроется, поскольку повара теперь спасутся сами.

Уровень 49. The Galley 15 / Камбуз 15

Очень простой уровень, хотя поначалу все выглядит довольно запутанно. После старта взорвите ящик справа от себя и перебирайтесь туда. Поднимайтесь по лестнице и дважды дергайте рычаг, чтобы ящик свалился с правой стороны. Поднимайтесь еще выше и опять дважды дергайте рычаг, чтобы сбросить второй ящик.

Теперь поднимайтесь еще выше и проскакивайте под прессом налево. Если хотите заработать побольше очков, то сгруппируйте людей, потому что их нужно провести под прессом. Но, с другой стороны, для прохождения уровня вам достаточно спасти всего двоих, так что можете просто развернуть конвейер — пара человек точно под прессом проскочит. Так или иначе, отправив людей налево, опять проскакивайте под прессом и ждите возле своего выхода. Поварам потребуется некоторое время, чтобы попасть к выходу, но они сделают это без вашей помощи.

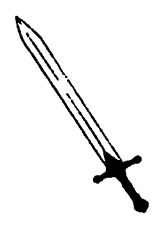
Уровень 50. Engine Room 14 / Машинное Отделение 14

Середина игры отмечена простым уровнем, на котором только в начале надо проявить расторопность.

Сразу после старта запрыгивайте на сундуки справа и взрывайте верхний. Вы должны успеть это сделать прежде, чем сверху повалятся люди, поэтому не зевайте.

Не задерживаясь на сундуках, идите дальше вправо, поднимайтесь по лестнице и затыкайте все три дыры, расположенные справа от лестницы. Вот и все — поднимай-







тесь по этой лестнице, пройдите влево, поднимитесь еще раз, потом еще раз и пройдите вправо, к своему выходу. Через некоторое время мимо вас пройдут ваши подопечные, а еще немного погодя откроется ваш выход.

Уровень 51. Engine Room 15 / Машинное Отделение 15

Спасти людей здесь еще проще, чем на предыдущем уровне. После старта идите влево, поднимайтесь по лестнице, проскакивайте под прессом и еще раз поднимайтесь по лестнице. Затыкайте три дыры слева и взрывайте оба сундука. Проходите влево, забирайтесь по лестнице, затыкайте дыру и ползите по трубе к перегородке. Взрывайте ее и пробирайтесь к своему выходу, который скоро откроется.

P.S. Чтобы сэкономить время при взрыве перегородки, положив бомбу, ухватитесь за трубу и отползите немного в сторону вместо того, чтобы падать вниз.

Уровень 52. Engine Room 16 / Машинное Отделение 16

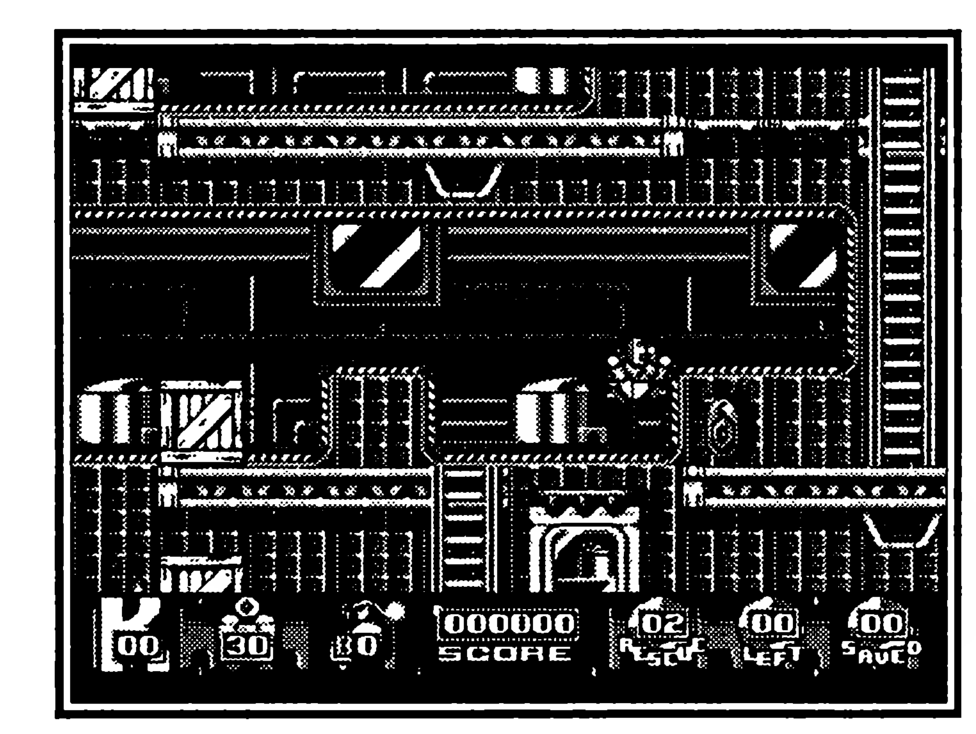
На этом уровне вам нужно из шести человек спасти хотя бы одного, и это очень хорошо, потому что одного спасти легко, двух — сложно, а еще больше — практически невозможно.

После старта идите влево и дважды поднимайтесь по лестницам. Поднимите рычаг и пробирайтесь направо — за трубу. Поднимайтесь по лестнице и переключайте оба рычага. Дождитесь, пока к вам придут уцелевшие люди (скорее всего, их будет двое). Они пройдут дальше, при этом почти наверняка погибнет еще один, но последний доберется до выхода, что от него и требовалось.

Если есть желание, можете попытаться похитрить с конвейерами так, чтобы спасти больше людей, но это сложно и, в общем-то, не очень нужно.

Уровень 53. Engine Room 17 / Машинное Отделение 17

Боюсь, что на этом уровне от вас будет зависеть очень немногое. Из шести людей нужно спасти трех, но и это будет очень сложной задачей, поскольку практически невозможно провести людей под струей пара. Если вам повезет, то трое проскочат, если нет, значит, придется начинать все заново.



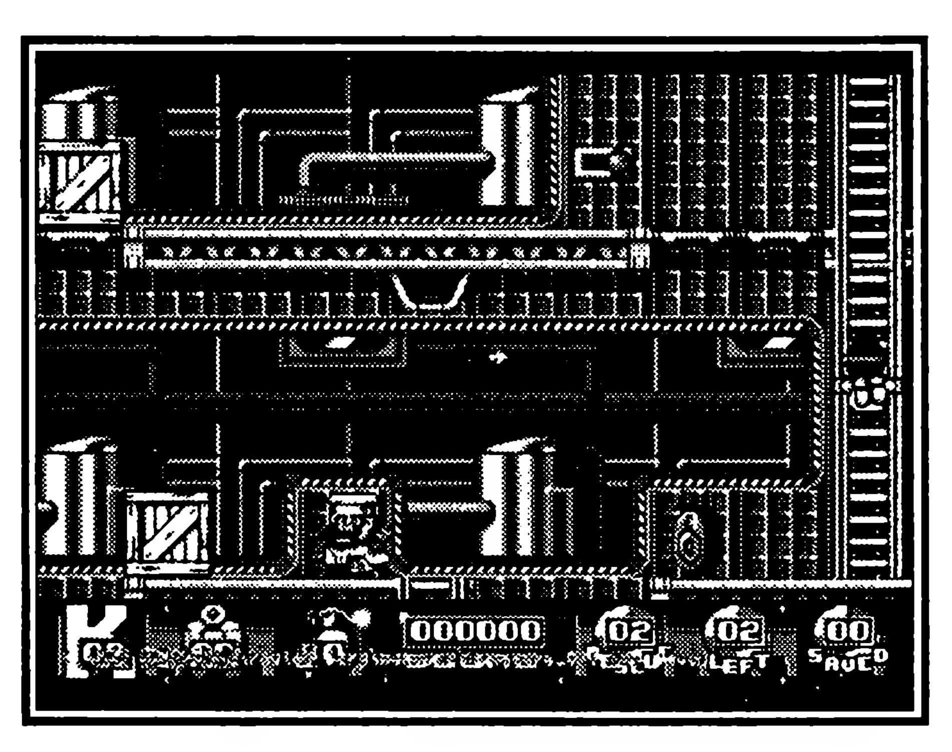
Сразу после старта поднимайтесь по лестнице и затыкайте дыру. После этого поднимайтесь по лестницам на самый верх, не трогая рычагов и не взрывая сундуки.

Наверху идите вправо и падайте вниз, на конвейер. Проскочите пресс и поднимите рычаг, чтобы конвейер сменил направление движения. Опять проскакивайте пресс и падайте с конвейера вниз.

Не трогая рычаг, прыгайте через сундук и спускайтесь к людям. Проскочите пресс и поднимите рычаг. Проскочите пресс обратно, поднимитесь по лестнице, перепрыгните сундук и ждите, пока сверху свалятся люди и начнут ходить туда-сюда между конвейером и сундуком.



Теперь вы должны изменить движение конвейера, чтобы люди могли войти на него, а потом переключать рычаг вверх-вниз (люди при этом будут ходить то влево, то вправо, но не позволяйте им сходить с ленты). Постарайтесь подгадать момент, когда люди будут находиться совсем близко от трубы и при этом идти вправо, а струя пара как раз вырвется и исчезнет. Позвольте людям пройти под трубой и надейтесь, что хотя бы трое из них проскочит прежде, чем пар появится снова. Чем удачнее вы выберете момент, тем больше у вас будет шансов.



В качестве другого варианта вы можете попытаться объединить всех людей в группу и провести ее под трубой, но здесь вы все ставите на одну карту — либо все погибнут, либо все прорвутся. Оба варианта ненадежны и есть шансы завалить уровень, но более удачной комбинации я не нашел.

Протащив людей, идите следом за ними и падайте вниз, а потом еще раз. Спускайтесь по лестнице, пока не увидите справа сундук. Взорвите его, и откроете свой выход (здесь тоже полно труб, но я ни разу не потерял здесь людей, поэтому считаю, что их затыкать необязательно).

Уровень 54. Cold Store 10 / Холодильная Камера 10

По сравнению с предыдущей парой уровней, этот покажется очень легким, но и здесь придется немного потрудиться. После старта падайте два раза вниз, и окажетесь между ледяными блоками. Взорвите левые и идите налево же, к пульту управления магнитом. Еще помните, как им управлять? Тогда подцепите пару блоков и завалите яму с водой.

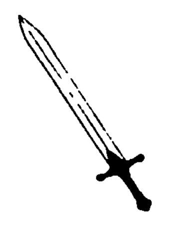
После этого прыгайте через провал и забирайтесь по лестнице на самый верх. Прыгайте на блоки и спускайтесь к пульту. Верхний блок убирается без проблем и сбрасывается на правую сторону ямы, а вот второй блок нужно поднимать только тогда, когда последний из ваших подопечных стукнется об него и пойдет к лестнице. Быстро поднимайте блок и затыкайте им оставшуюся дыру. Ваши люди свободно пойдут направо, а вы спускайтесь по лестнице вниз, падайте в провал, а потом еще раз.

Оказавшись возле конвейера, ждите, пока придут ваши подопечные. Когда это произойдет, объедините их в плотную группу и проведите под прессом. Теперь просто стойте и ждите, когда откроется ваш выход, расположенный рядом с вами. Люди спасутся сами.

Уровень 55. Ball Room 7 / Танцевальный Зал 7

Вам выпало некоторое облегчение в виде простого уровня. От старта прыгайте вправо и поднимайтесь по лестнице. Опускайте рычаг, поднимайтесь по лестнице, прыгайте через шипы и опускайте второй рычаг. Бегите вправо, поднимайтесь по лестнице, прыгайте через шипы и поднимайте рычаг. Теперь бегите влево до лестницы и поднимайтесь по ней наверх. Прыгайте по конвейеру вправо и перепрыгивайте провал. Подни-







майтесь по двум лестницам наверх, идите влево, падайте, спускайтесь на две лестницы вниз и опускайте рычаг. Поднимитесь на один ярус вверх, опустите рычаг и падайте на конвейер.

Скатившись по цепочке конвейеров в самый низ, идите влево, поднимайтесь по лестнице и ждите около выхода, когда он откроется.

Уровень 56. Ship`s Deck 7 / Палуба 7

Когда я увидел схему этого уровня, у меня возникло чувство дежа-вю. И, как оказалось, не случайно. Порыскав по собственному тексту, я нашел этот уровень. Используйте прохождение от уровня 10, и ни разу не ошибетесь, потому что это один и тот же уровень.

Уровень 57. The Galley 16 / Камбуз 16

Бывали и более сложные уровни, но немного. Здесь все опять сводится к тому, что одна ваша ошибка может погубить всех людей, так что допускать ее нельзя.

Сразу после старта прыгайте вправо. Переключайте рычаг, чтобы закрыть провал, потом еще один, расположенный правее, потом поднимайтесь по лестнице и переключайте рычаг, чтобы открыть провал.

Падайте вниз, смещаясь вправо, и поднимайтесь по лестнице. Прыгайте через провал вправо и переключайте рычаг (неприятное место, потому что легко упасть в огонь). Бегите влево и прыгайте еще раз (еще более неприятное место, потому что падение здесь однозначно приведет к провалу уровня). Переключайте рычаг, бегите вперед и падайте в провал.

Пройдя немного влево, поднимайтесь по лестнице и прыгайте через провал. Поднимайтесь по лестнице и бегите влево, к рычагу. Переключайте его, падайте вниз и забирайтесь обратно наверх. Стойте над лестницей и ждите, пока ваши подопечные пробегут направо. Можете двигаться вслед за ними, когда последний человек будет проходить твердый участок.

Добравшись до лестницы наверх, поднимайтесь по ней и идите влево, к рычагу. Поднимите его и прыгайте обратно. Постарайтесь допрыгнуть, и тогда сможете избежать многих проблем. Идите вправо, и придете к собственному выходу, который к тому времени откроется.

P.S. Если, подняв рычаг, вы не допрыгнете и упадете вниз, то все равно сможете добраться до выхода, но придется прыгать гораздо больше и через огонь.

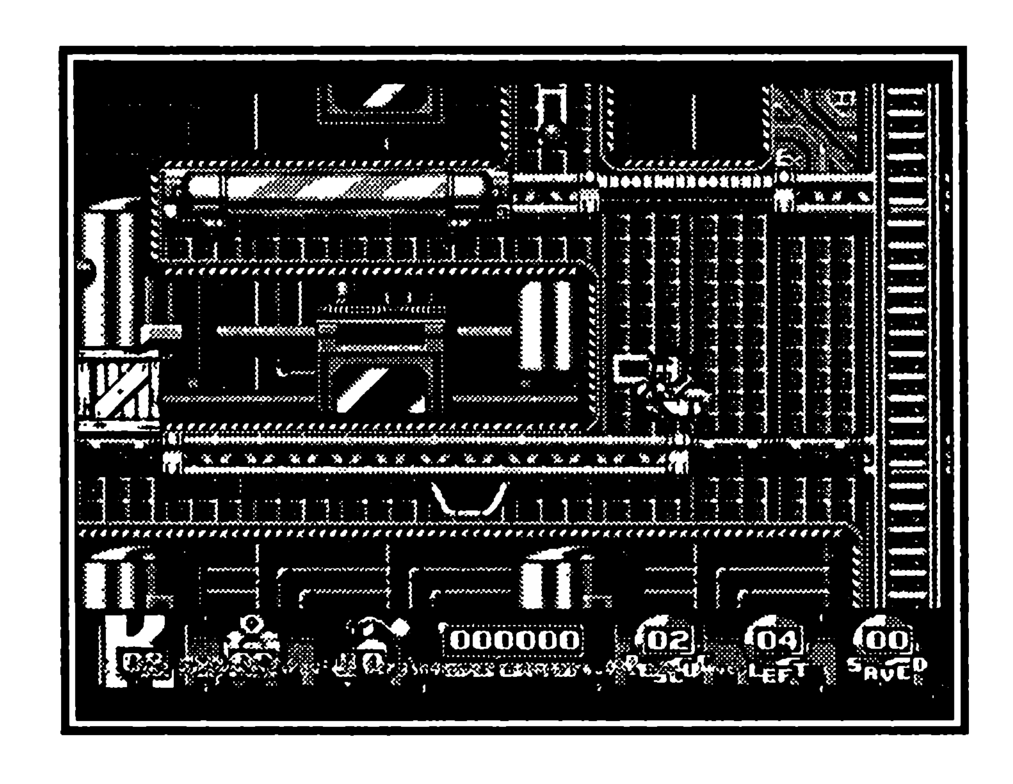
Уровень 58. Ship`s Deck 8 / Палуба 8

Довольно простой уровень, хотя и сопряженный с некоторым риском для вас лично. После старта поднимайтесь наверх по длинной лестнице, нажмите там рычаг и взорвите перегородку. После этого спускайтесь обратно, но не до той площадки, с которой начинали, а еще немного ниже. Отсюда прыгайте на перегородку, которая не дает пройти морякам, и спускайтесь с правой стороны.

Переключите рычаги так, чтобы оба маленьких конвейера двигались слева направо. После этого поднимайтесь на самый верх по длинной лестнице, расположенной справа, и взорвите перегородку. Обратно спуститесь совсем немного, а потом смещайтесь с лестницы влево, чтобы попасть на площадку с конвейером. Рычаг можете не

трогать, просто смещайтесь дальше влево, и попадете в место своего старта. Падайте вправо и взрывайте перегородку, чтобы моряки смогли пройти. Идите вместе с ними, но по лестницам не поднимайтесь. Вам нужно перепрыгнуть двойную полосу шипов, лежащую в самом низу, чтобы попасть к выходу. Прыгайте от самой лестницы, и все будет нормально. Подождите немного, и выход откроется.

Уровень 59. Engine Room 18 / Машинное Отделение 18



Абсолютно ничего сложного и никакого риска для вас или ваших подопечных. После старта проскочите пресс и бегите влево. Поднимайтесь по лестнице, пока не увидите дыру с паром. Затыкайте ее и перепрыгивайте на конвейер. Скачите по нему вправо, поднимайте рычаг и затыкайте еще одну дыру.

Теперь поднимитесь по лестнице немного вверх и перепрыгивайте на площадку слева. Поднимайте рычаг, чтобы конвейер начал двигаться справа налево. Поднимитесь по лестнице еще на два яруса вверх и прыгайте по конвейеру влево. С него перескакивайте на площадку и поднимайте рычаг.

Спускайтесь по конвейерам вниз вместе со своими подопечными, а потом поднимайтесь по длинной лестнице до самого верха. Они будут падать в провал, а вы должны его перепрыгнуть и пройти влево, чтобы попасть к своему выходу.

Уровень 60. Cold Store 11 / Холодильная Камера 11

Из шести человек вы должны спасти хотя бы троих, но на самом деле легко будет спасти всех.

После старта не теряйте времени, проскочите под прессами и заберитесь по двум лестницам наверх. Поднимите рычаг, расположенный слева, и можете больше не торопиться — если вы опередили своих подопечных здесь, то дальше все будет просто.

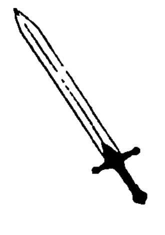
Проскакивайте под прессом и поднимайтесь по лестнице. Идите влево, поднимите рычаг и опять забирайтесь по лестнице. С левого конвейера прыгайте на площадку и поднимайте еще один рычаг. Прыгайте обратно, поднимайте третий рычаг и забирайтесь по лестнице еще выше. Наверху поднимите оба рычага и возвращайтесь к своим людям.

Вам нужно собрать их в группу и провести под прессом. Когда сделаете это, идите следом, поднимайтесь по лестнице и ждите возле своего выхода. Пройдет довольно много времени, прежде чем он откроется, но накладок быть не должно.

Уровень 61. Ball Room 8 / Танцевальный Зал 8

Уровень затопляемый, но очень простой, если вы будете действовать быстро. Сразу после старта поднимайтесь наверх, пока не доберетесь до рычага (это три лестницы). Переключайте рычаг и взрывайте кресло. Немного спустившись по лестнице, смещайтесь непрерывно вправо, и попадете на разрушающийся мостик. Бегите по нему вправо



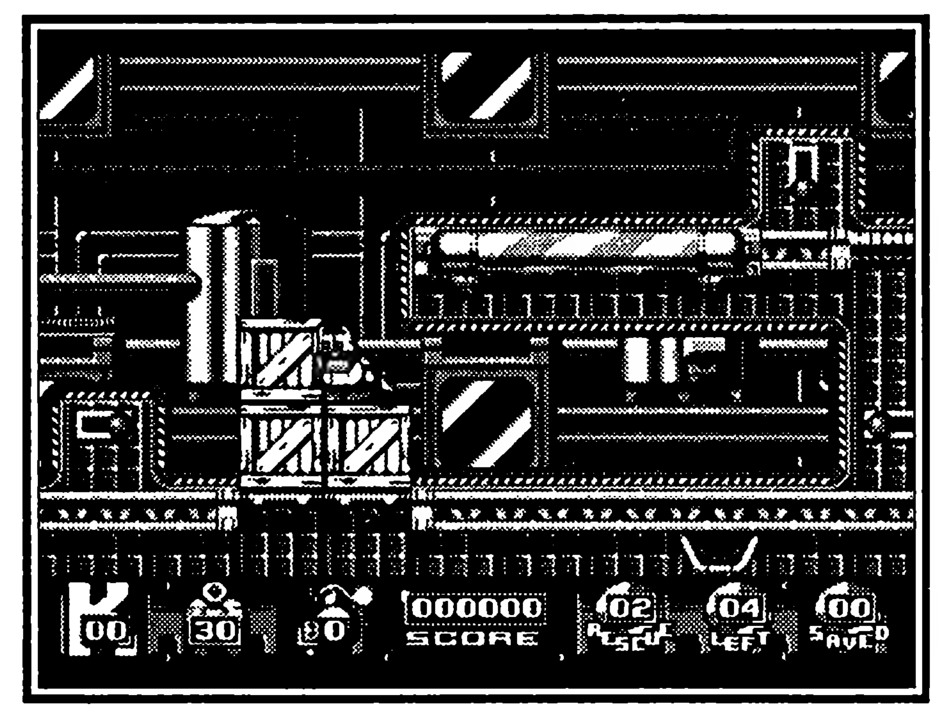


и поднимайте рычаг. Теперь карабкайтесь по лестницам на самый верх и переключайте еще один рычаг. Спускайтесь обратно, к своему выходу, и ждите, когда он откроется. Времени на это уйдет немало, но делать вам больше нечего.

Уровень 62. Cold Store 12 / Холодильная Камера 12

Легкий уровень, на котором нужно спасти всего одного человека. Перенапрягаться не придется, но и ловить ворон тоже нельзя.

Сразу после старта прыгайте вправо и сбрасывайте блок вниз, чтобы заткнуть яму. После этого прыгайте обратно влево и, как только человек начнет подниматься по лестнице, дважды дергайте рычаг, чтобы уронить блоки вниз. Человек застрянет между двух конвейеров — оставьте его там и идите вправо. Поднимайтесь по двум лестницам, пройдите влево и падайте вниз. Прыгайте через провал к рычагу и поднимайте его, чтобы сбросить блоки с левой стороны.



Теперь вернитесь к своему подопечному и выпустите его вправо. Обгоняйте его на лестнице, падайте на конвейер и поднимайтесь по лестнице. Пройдите вправо и встаньте возле пульта. Как только человек пройдет провал, сбрасывайте туда оба блока, чтобы заткнуть дыру. Бегите дальше вправо, поднимайтесь по лестнице и с помощью магнита заткните еще одну дыру (пройдите немного влево от пульта, чтобы увидеть блок и магнит, а потом вернитесь обратно). Бегите влево, поднимайтесь по двум лестницам, прыгайте по конвейеру вправо и используйте рычаг, чтобы изменить направление движения ленты. После этого возвращайтесь обратно и спуститесь вниз, чтобы попасть к своему выходу, который скоро откроется.

P.S. Если вы уверены в своих силах, можете сэкономить время и не блокировать в самом начале человека между двумя конвейерами, а выпустить его сразу. Тогда не придется бегать туда-сюда, но ошибаться будет уже нельзя.

Уровень 63. Ship`s Deck 9 / Палуба 9

Очень простой и короткий уровень. После старта активируйте пружину, подскочите наверх, заберитесь по лестнице и взорвите перегородку.

Пройдите вправо, опять заберитесь по лестнице и поднимите рычаг. Идите влево и ждите, пока ваши подопечные пройдут по разрушающемуся мостику. Потом идите следом за ними, поднимайтесь по лестнице и взрывайте перегородку. Теперь просто стойте возле своего выхода до тех пор, пока он не откроется.

Уровень 64. Ball Room 9 / Танцевальный Зал 9

Запутанный уровень, который на деле весьма прост. После старта спускайтесь вниз с левой стороны, пройдите вправо и опустите рычаг, чтобы выпустить своих подопечных. Поднимитесь вместе с ними по лестнице и подождите, пока они пройдут по мос-

тику. После этого двигайтесь следом, поднимайтесь по лестнице и, пока они ходят налево, пройдите направо и опустите рычаг, чтобы подготовить им проход. Опять поднимайтесь по лестнице и опять ждите, пока они минуют мост. Следом за людьми подниматься уже не надо. Просто стойте возле выхода и ждите его открытия (это займет некоторое время, но все будет в порядке).

Уровень 65. Cold Store 13 / Холодильная Камера 13

На этом уровне ваш путь к собственному выходу займет больше времени, чем спасение людей. Сразу после старта бегите влево и поднимайтесь по лестнице. С помощью магнита закладывайте яму блоками. Главное при этом уложиться до прихода людей и не нарушить их порядок. Как только люди пройдут яму, вытащите два любых блока и положите их под выход (туда же, где и в начале лежало два блока).

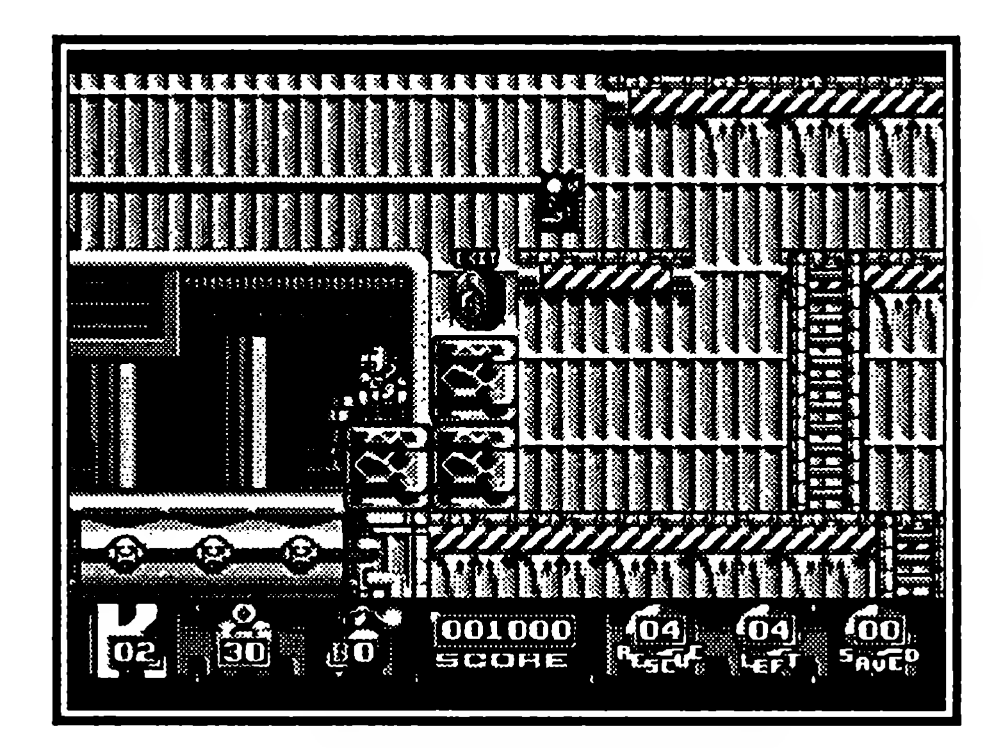
Когда ваши подопечные покинут уровень, сложите блоки опять в яму или спуститесь по лестнице и поднимитесь с другой стороны. В общем, так или иначе преодолейте эту яму. После этого поднимайтесь на самый верх, прыгайте через провал, идите влево и падайте прямо в свой выход.

Уровень 66. Ball Room 10 / Танцевальный Зал 10

Короткий, но довольно опасный уровень, поскольку один неудачный прыжок может все испортить. Сразу после начала уровня переключайте рычаг, рядом с которым находитесь, прыгайте вправо и переключайте еще один рычаг. Пройдите дальше вправо, упадите через провал вниз и опять переключите рычаг, чтобы открылся провал. Падайте в него, скачите влево и поднимайте рычаг, чтобы изменить направление движения конвейера. После этого спускайтесь по лестнице, потом еще раз, опускайте рычаг и спускайтесь еще ниже. Взорвите перегородку, рядом с которой окажетесь, поднимитесь обратно и прыгайте влево. Проскочив конвейер, поднимитесь по лестнице к выходу и ждите, когда он откроется.

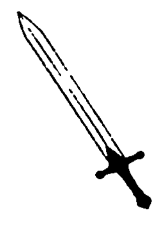
Уровень 67. Ship`s Deck 10 / Палуба 10

Простой уровень, не представляющий для вас или ваших подопечных никакой опасности. После старта падайте в провал и дважды дергайте рычаг, чтобы сбросить пару чемоданов с правой стороны. После этого взорвите чемодан справа от себя и прыгайте к лестнице (можно скатиться по горке, а потом подняться по лестнице, но это лишняя потеря времени).



Забирайтесь наверх, пройдите влево и дважды дерните рычаг. Потом прыгайте на конвейер, перебирайтесь влево, поднимайтесь наверх, перебирайтесь вправо и опустите рычаг, чтобы конвейер изменил направление движения.

Падайте вниз с правой стороны, поднимайтесь по высокой лестнице и идите влево. Опустите рычаг, чтобы сбросить чемодан, потом заберитесь к другому рычагу, дважды

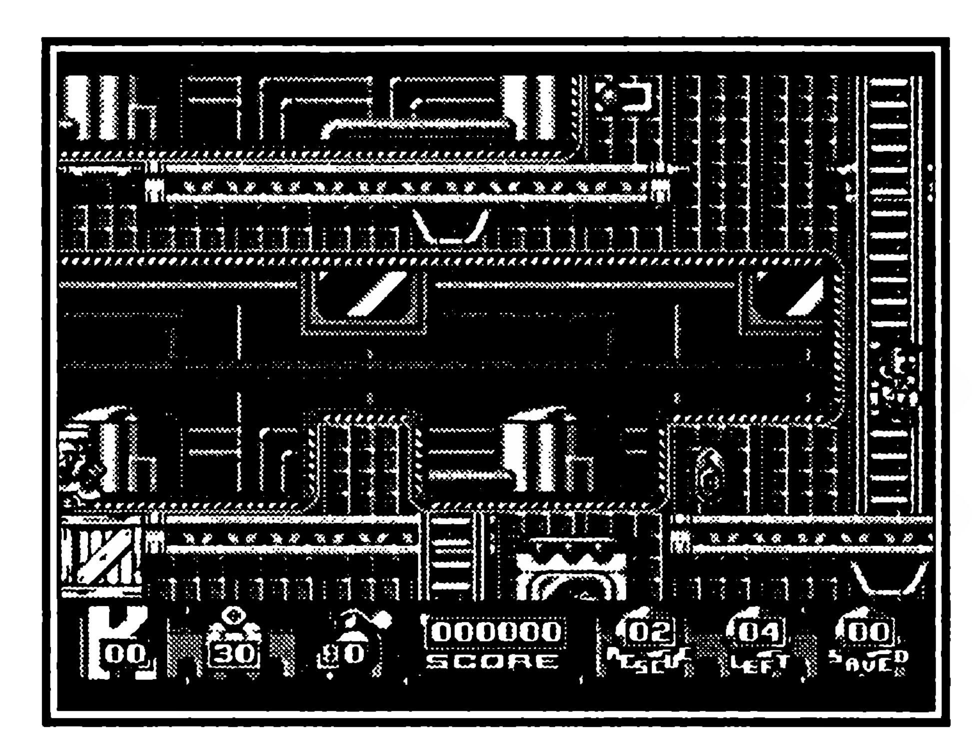




его дерните, а когда чемодан упадет вниз, дерните еще раз, чтобы конвейер двигался справа налево.

Теперь возвращайтесь вниз (под местом вашего старта должен был образоваться штабель чемоданов — трогайте его) и взрывайте чемодан, который мешает выйти морякам. После этого спускайтесь по лестнице, и ждите, когда откроется выход, хотя на это потребуется много времени.

Уровень 68. Ball Room 11 / Танцевальный Зал 11



Еще один запутанный уровень, вдобавок еще и опасный для жизни. Сразу после старта поднимайтесь по лестнице и переключайте рычаг, чтобы заблокировать людей, следующих за вами следом. Теперь идите влево, закрывая по пути провалы. Поднимайтесь до конца по лестнице и идите вправо. Будьте осторожны — первый рычаг, который вы переключите, закроет перед вами провал, а второй — нет. Дернуть его нужно все равно, но провал придется перепрыгивать. После этого поднимайтесь по длинной лестнице до конца вверх и идите влево, закрывая провалы (направления двух конвейеров менять не надо).

Опять поднимайтесь по лестнице, закрывайте провал и взрывайте перегородку. Пройдите еще вправо, перепрыгните провал и закройте его. Еще раз прыгайте вправо и спускайтесь по лестнице. Пройдите влево по конвейеру и опять спускайтесь. Пройдите вправо, еще раз спуститесь и выпустите своих подопечных на правую сторону. Поднимайтесь по первой лестнице до конца, а до второй до середины и ждите возле своего выхода, когда он откроется.

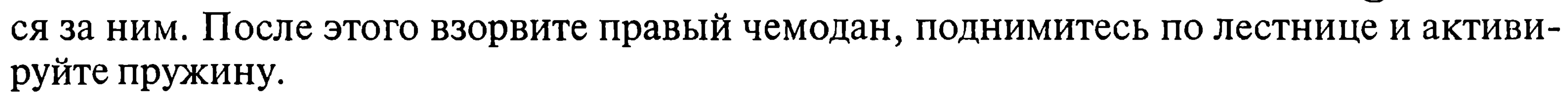
Уровень 69. Engine Room 19 / Машинное Отделение 19

Простой уровень, хотя в начале придется проявить расторопность. После старта взрывайте левую перегородку, поднимайтесь по лестнице и затыкайте дыру прежде, чем сюда придут ваши подопечные. После этого поднимайтесь вверх по лестнице, пока не доберетесь до рычага рядом с конвейером. Поднимите этот рычаг, заберитесь по лестнице наверх и заткните все три дыры. Спускайтесь обратно и, как только конвейер потащит вас вправо, цепляйтесь за трубу и затыкайте дыру. Ползите по трубе вправо, пока под вами не появится другая. Чуть-чуть не доползая до нее, падайте вниз.

Проскочите струю пара и поднимите рычаг. Опять проскочите струю и прыгайте как можно дальше влево, а потом забирайтесь по лестницам на самый верх, где будет ваш выход (уже открытый).

Уровень 70. Ship`s Deck 11 / Палуба 11

Очередной простой уровень. После старта спускайтесь по лестнице вниз, а потом падайте направо. Взорвите левый чемодан и переключите рычаг, который обнаружит-



ся за ним. После этого взорвите правый чемодан, поднимитесь по лестнице и активируйте пружину.

Заскочив наверх, поднимайтесь по лестнице и взрывайте перегородку слева. Дождитесь, пока ваши подопечные пройдут мимо, после чего вставайте на разрушающийся мостик (на самую правую клетку). Мост исчезнет, и вы упадете в самый низ. Пройдите вправо, к отрытому выходу.

Уровень 71. The Galley 17 / Камбуз 17

Простой уровень, хотя и кажется вначале сложным. После старта пробирайтесь влево прыгая через огонь, а потом поднимайтесь по лестницам наверх, пока не доберетесь до закрытого провала. Пройдите мимо него вправо, поднимитесь еще выше и используйте рычаг, чтобы сбросить ящик вниз. Падайте вслед за ним и открывайте провал. Опять падайте следом за ящиком, прыгайте вправо и дважды дергайте рычаг, чтобы ящик упал направо. Снова падайте за ним, потом прыгайте направо и опускайте рычаг, чтобы ящик упал налево. Падайте в провал, рядом с которым стоите, и взрывайте перегородку. Откройте провал, на котором стоит ящик, и дождитесь, пока все повара свалятся вниз. Закройте провал, пройдите влево и забирайтесь наверх. Закройте и этот провал, пройдите до конца вправо и поднимитесь по лестнице к своему выходу.

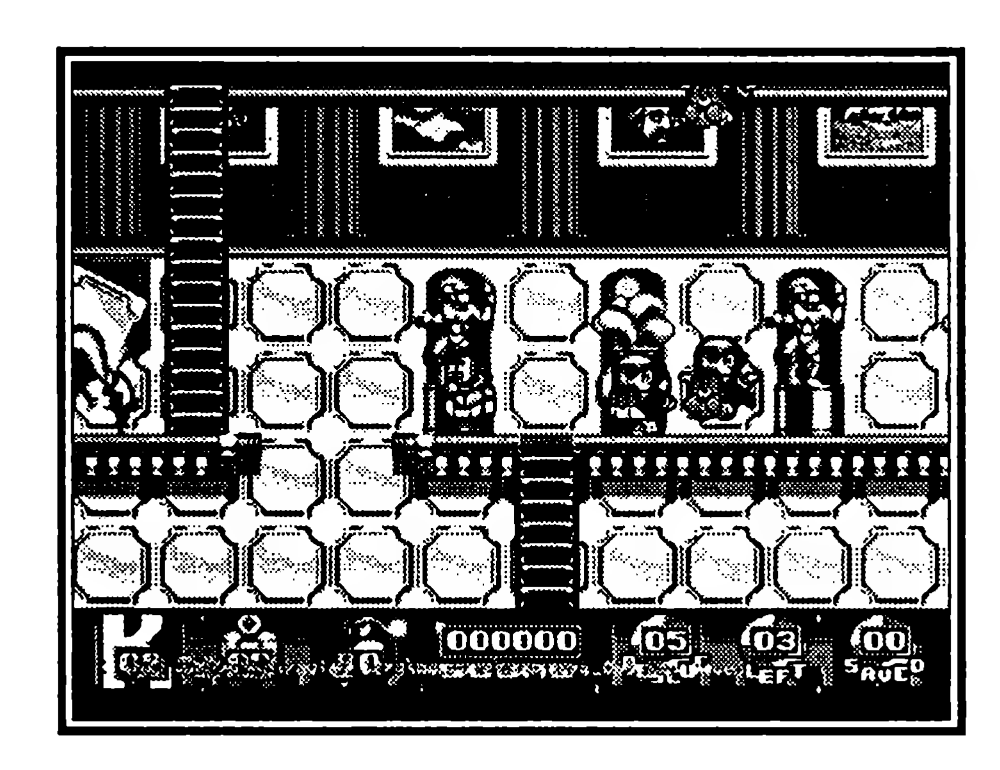
Уровень 72. Cold Store 14 / Холодильная Камера 14

Довольно простой уровень, хотя конец может доставить некоторые проблемы. После старта не трогайте пульт и поднимайтесь по лестнице. Пройдя немного вправо, опять наткнетесь на пульт. Используйте его, чтобы завалить яму и пройти дальше.

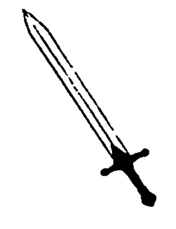
Опять поднимайтесь наверх и подходите к пульту. Первый блок сбрасывайте на правую сторону и вставайте на него, чтобы увидеть остальные и не тыкаться вслепую. Проходите дальше и опять поднимайтесь. Проход направо свободен, потом еще две лестницы и опять пульт. Подойдите к краю ямы, чтобы увидеть блоки, и первый из них опять сбросьте перед собой, чтобы с него увидеть остальные.

Завалив эту яму, возвращайтесь к месту своего старта, дождитесь, пока люди упрутся в блок и уйдут, после чего бросайте его в яму, чтобы выпустить своих подопечных.

Теперь быстро забирайтесь по лестницам на самый верх и, пройдя по верхнему ярусу, падайте вниз, чтобы попасть к неподвижному конвейеру. Вставайте возле рычага и запускайте конвейер справа налево. Когда сверху появятся люди, наступит тот самый сложный момент, о котором я упоминал выше. Вы должны постараться собрать их в группу, но при этом не дать им сойти с конвейера. Вам нужно быстро переключать направление движения конвейера, чтобы ваши подопечные собрались в тесную кучку и смогли все вместе проскочить пресс. Если кто-то выбьется из группы, постарайтесь его одного отпустить с конвейера налево — он свалится вниз, но через некоторое время вернется









сверху. Помните, что вы должны спасти всех людей на этом уровне, поэтому лучше не рисковать и не подвергать их опасности.

После спасения людей просто падайте вниз с левой стороны, и окажетесь возле своего выхода.

Уровень 73. Ship`s Deck 12 / Палуба 12

Никакого риска для вашей жизни или жизней ваших подопечных. После старта падайте налево, прыгайте через шипы и активируйте пружину, чтобы заскочить наверх.

Опустите рычаг, чтобы развернуть конвейер, и поднимайтесь по лестнице к следующему конвейеру. Взорвите на нем чемодан, прыгайте к рычагам и дважды дергайте левый, чтобы запустить конвейер в нужном направлении. После этого возвращайтесь на лестницу и поднимайтесь еще выше.

Взорвите чемодан на конвейере, вернитесь к рычагу и поднимите его, чтобы конвейер заработал. Теперь перебирайтесь вправо и спускайтесь по лестницам к перегородке, которая мешает вашим подопечным выйти. Взрывайте ее и карабкайтесь на самый верх.

Скатившись по горке, опять поднимайтесь по лестнице, вставайте на пружину и ждите. Когда мимо вас пройдут ваши люди, активируйте пружину и, оказавшись наверху, идите влево, к своему выходу. Он откроется через некоторое время.

Уровень 74. Ball Room 12 / Танцевальный Зал 12

Несложный и очень короткий уровень. После старта поднимайтесь по правой лестнице, открывайте правый провал и падайте в него.

Открывайте провал, на который свалитесь, и опять падайте в него, смещаясь влево, чтобы не упасть на шипы.

Закройте провал, рядом с которым окажетесь, и идите влево. Откройте средний провал после того, как пройдете его, и перепрыгивайте через следующий. Теперь поднимайтесь по лестницам на самый верх — туда, где бродят ваши подопечные (это три лестницы).

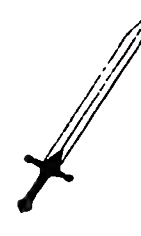
Взорвите правую перегородку и прыгайте к своему выходу — он откроется через некоторое время.

Уровень 75. Cold Store 15 / Холодильная Камера 15

Этот уровень можно пройти довольно быстро, но тогда придется посуетиться, а можно сперва все подготовить, потратив на это больше времени, но потом спокойно его завершить.

Сразу после старта поднимайтесь по лестнице и переключайте рычаг, чтобы развернуть правый конвейер. После этого бегите к лестнице и забирайтесь наверх. Переключайте еще один рычаг и забирайтесь дальше. Прыгайте через блок и поднимайте рычаг. Прыгайте обратно и поднимайтесь еще выше. Если хотите сперва все подготовить, то не трогайте рычаг и проскакивайте под прессом — ваши подопечные останутся здесь. Если хотите все сделать побыстрее, то сгруппируйте своих людей и проведите их под прессом, а потом проскакивайте сами.

Быстро поднимайтесь по двум лестницам, переключайте рычаг, рядом с которым окажетесь, пройдите влево и переключите еще один рычаг. Идите влево и падайте не-



сколько раз вниз, пока не окажетесь на конвейере. Используйте рычаг, чтобы развернуть его в другую сторону.

Если вы сразу провели людей под прессом, то спускайтесь по лестнице, а потом падайте вниз, смещаясь влево, чтобы попасть к своему выходу. Если вы задержали людей, то прыгайте вправо и идите выпускать их, а потом возвращайтесь к своему выходу.

Уровень 76. Ship`s Deck 13 / Палуба 13

Не очень сложный уровень, который, однако, легко завалить, потому что на нем много разрушающихся мостиков.

После старта поднимайтесь по лестнице и перебирайтесь вправо с помощью каната (кнопку активировать нельзя). Не задерживаясь, поднимайтесь по лестнице и взрывайте перегородку, которая мешает людям. Как только положите бомбу, сразу поднимайтесь наверх и взрывайте чемодан. Поднимайтесь по двум лестницам и подпрыгните на месте, чтобы забраться на более высокий ярус. Идите влево и безо всяких прыжков падайте вниз, продолжая смещаться. Вы должны попасть к рычагу, но не повредить при этом разрушающийся мостик. Поднимите рычаг и ждите, пока все три человека покинут уровень.

После этого вставайте на мостик и, падая вниз, смещайтесь влево. Спуститесь по лестнице, опять вставайте на мостик и, падая, опять смещайтесь влево, чтобы попасть к своему, уже открытому, выходу.

Уровень 77. The Galley 18 / Камбуз 18

С самого начала игры это один из самых сложных уровней. Не очень помогает даже то, что из четырех человек достаточно спасти двух.

После старте стойте и ждите, пока выпавшие повара не пройдут направо. Когда двое из них скроются за экраном, бегите следом. На лестнице вы должны обогнать их и взорвать ящик, чтобы они ушли налево, не потеряв порядок.

Когда повара будут идти налево, бегите за ними, как только первый из них подойдет к краю экрана. Прыгайте на лестницу еще с мостика, чтобы сэкономить чуть-чуть времени. Поднимайтесь наверх и быстро переключайте рычаг, рядом с которым окажетесь. Вы должны сделать это достаточно быстро, чтобы как минимум два человека пошли влево (конечно, будет лучше, если их уйдет больше).

Бегите следом за ними, поднимайтесь по лестнице и ждите. Когда люди пойдут направо, догоняйте их, когда последний человек пройдет середину мостика. Обгоняйте их и разрушайте следующий мостик, чтобы ваши подопечные упали к своему выходу.

Теперь вам еще нужно попасть к своему выходу, а для этого нужно прыгать через огонь обратно влево, спуститься по лестнице и прыгать по конвейерам вправо, через провал.

Уровень 78. Ship`s Deck 14 / Палуба 14

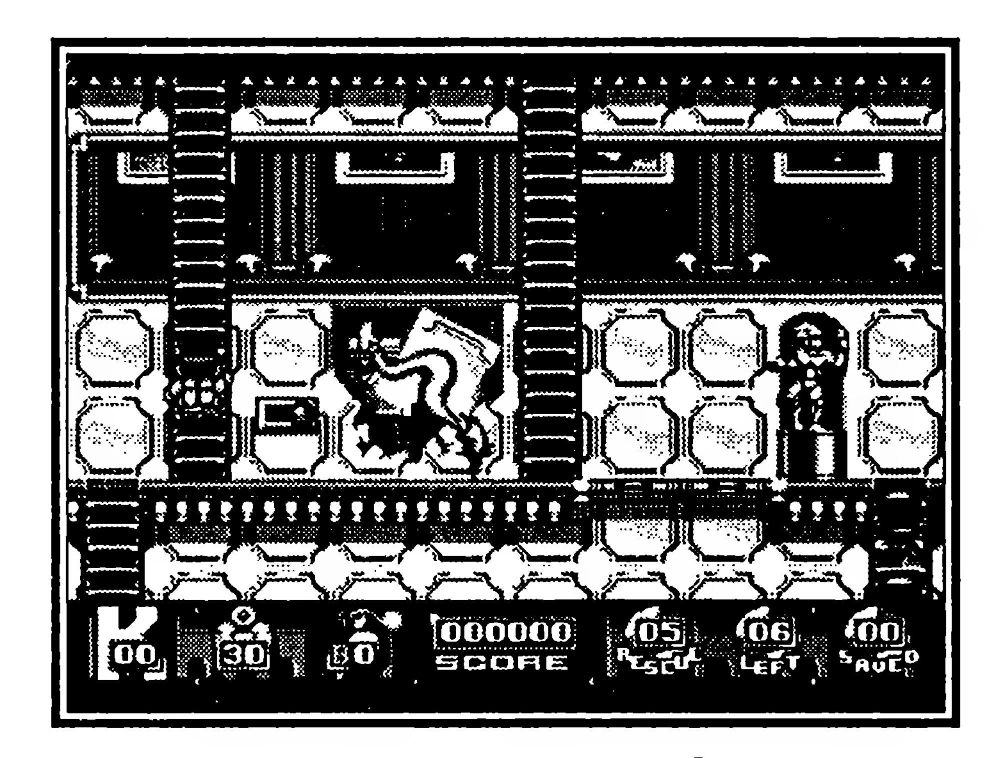
Еще один сложный уровень, на котором у вас не будет ни секунды передышки, тем более, что из трех пассажиров вы должны спасти всех трех.

Сразу после старта прыгайте через конвейер влево, с помощью каната перебирайтесь еще дальше и переключайте рычаг.

Поднимайтесь по лестнице и остановитесь на ней так, чтобы видеть два разрушающихся мостика и рычаг между ними. Подождите, пока по обоим этим мостикам прой-



дут ваши подопечные, а потом смещайтесь вправо, чтобы попасть на этот мостик. Пробегайте по нему к рычагу, поднимайте его и прыгайте обратно влево.



Поднимайтесь по лестнице до конца и бегите вслед за людьми, как только это можно будет сделать без риска для их жизней.

Поднимайтесь наверх, бегите влево, поднимайтесь еще раз и бегите по конвейеру, потом по мостику и прыгайте через шипы. Вы должны успеть переключить рычаг прежде, чем ваши люди посыплются с конвейера вниз. После этого вы должны будете прыгнуть через шипы в провал и попасть в его середину, иначе упадете на другие шипы. Оказавшись внизу, прыгайте через шипы к лестнице, поднимайтесь и догоняйте своих людей, которые ушли вправо.

Еще раз поднимайтесь по лестнице и бегите до конца влево. Поднимайтесь по второй лестнице (которая будет после мостика) и взрывайте чемодан (если здесь вы опоздаете, и люди, упершись в него, пойдут обратно, это не страшно, они вернутся).

Подождите, пока ваши люди покинут уровень, пройдите по верхнему мостику вправо и спускайтесь по лестницам в самый низ, где находится ваш выход.

Уровень 79. Cold Store 16 / Холодильная Камера 16

Наконец-то есть возможность расслабиться и никуда не торопиться. После старта поднимайтесь по лестнице, переключайте рычаг и прыгайте влево, на конвейер. Поднимитесь наверх по двум коротким лестницам, а по третьей поднимайтесь только до рычага. Его трогать не надо — пройдите вправо, прыгайте на неподвижный конвейер, перебирайтесь через блок и поднимайте рычаг, чтобы блок упал вниз.

Поднимитесь по лестнице на следующий ярус, перепрыгните яму с водой и добравшись до рычага, переключите его. Пробирайтесь налево до лестницы, и поднимайтесь на следующий ярус.

Прыгайте через яму с водой, поднимайте рычаг и пробирайтесь вправо, до лестницы, ведущей наверх. Поднимайтесь по ней на один ярус, переключайте рычаг и падайте вниз. Спускайтесь по конвейерам до своего выхода и ждите, пока он откроется. В какой-то момент мимо вас пройдут ваши подопечные, значит, ждать осталось совсем чуть-чуть.

Уровень 80. Ship`s Deck 15 / Палуба 15

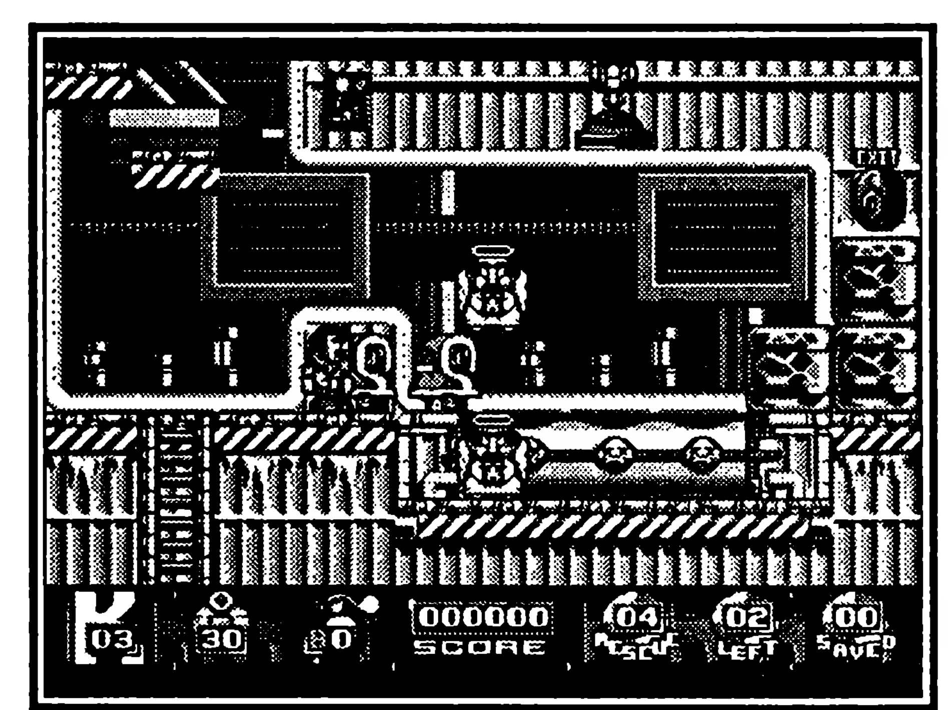
Не очень сложный уровень, хотя на нем столько рычагов, что можно запросто запутаться. Сразу после старта поднимайтесь по лестнице, потом еще раз, но не до конца. Опустите рычаг слева, вернитесь на лестницу, поднимитесь наверх, опустите еще один рычаг, пройдите влево и опустите третий рычаг, рядом с лестницей.

Забирайтесь по ней наверх и переключайте рычаг, рядом с которым окажетесь. Поднимайтесь по лестнице над конвейером, потом еще раз и переключайте оба рычага.

Заберитесь еще выше, пройдите влево и падайте вниз. Спокойно катайтесь на конвейерах, падая все ниже, пока не увидите справа свой выход. Прыгайте к нему и ждите, когда он откроется.

Уровень 81. Ball Room 13 / Танцевальный Зал 13

Опять сложный уровень, на котором довольно легко потерять жизнь. Сразу после старта опустите рычаг справа от себя, потом поднимайтесь по лестнице и прыгайте через провал влево. Закрывайте его и прыгайте теперь уже вправо. Поднимите рычаг, потом встаньте на упавшие кресла и закройте провал. Если оставить рычаг поднятым, то ваши подопечные останутся здесь и можно будет спокойно заняться подготовкой их маршрута, но потом придется за ними возвращаться. Все же я рекомендую поступить вам именно так, потому что в противном случае они постоянно будут наступать вам на пятки, и можно наделать опасных ошибок.



Итак, оставив людей, идите вправо и поднимайтесь по трем лестницам наверх. Пробегайте влево по разрушающемуся мостику и опускайте рычаг, чтобы сбросить кресло вниз. Падайте вслед за ним и выпрыгивайте направо. Дергайте рычаг два раза, чтобы получить еще одно кресло и подготовить проход. Когда кресло упадет, опять поднимите рычаг, потом встаньте на кресла и закройте провал.

Идите дальше влево, поднимайтесь по двум лестницам и прыгайте через провал. Здесь можно немного схитрить: вместо того, чтобы сбрасывать кресла в проход, а потом уничтожать их, встаньте на самый краешек маленькой площадки и переключите горизонтальный рычаг, чтобы закрыть проход (если свалитесь вниз, то прыгайте обратно с кресла, совсем немного смещаясь влево). Это одна из причин, по которой своих подопечных лучше оставить внизу — если здесь вы замешкаетесь, то они погибнут.

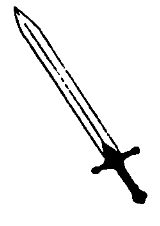
Закрыв проход, возвращайтесь за своими людьми и выпускайте их. После этого поднимайтесь обратно на самый верх по левой стороне — там находится ваш выход.

Уровень 82. Ship`s Deck 16 / Палуба 16

Легкий, в принципе, уровень, хотя придется попрыгать. После старта идите вправо и активируйте самую правую пружину, чтобы выбраться наверх. После этого поднимайтесь по лестнице, потом еще раз и бегите по конвейеру влево. После конвейера будет разрушающийся мостик, с которого вы должны будете перепрыгнуть шипы и опустить рычаг.

Сделав это, прыгайте через шипы обратно и, естественно, падайте вниз. Встаньте на разрушающийся мостик и падайте еще ниже. Взрывайте перегородку, перебирайтесь через шипы вправо и по лестницам забирайтесь к своим подопечным.

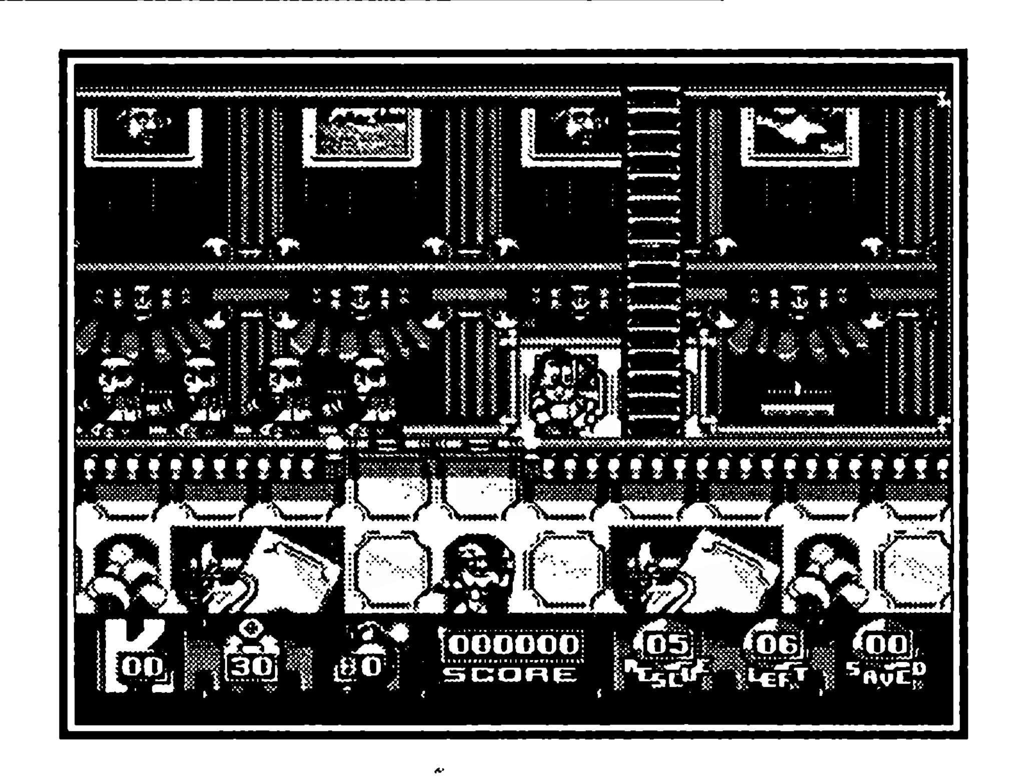
Взрывайте чемодан и поднимайтесь по лестнице наверх, но не до конца. Идите влево, взрывайте перегородку и возвращайтесь обратно к конвейеру.





Прыгайте по нему влево, а потом падайте в провал, продолжая смещаться влево. Вы попадете прямо к своему выходу.

Уровень 83. Ball Room 14 / Танцевальный Зал 14



Простой уровень, и потерять на нем жизнь можно только в том случае, если уж очень не повезет.

Сразу после старта поднимайтесь по лестнице и опускайте рычаг, рядом с которым окажетесь. Больше вам спешить не надо, поскольку ваши подопечные заперты между двумя конвейерами. Прыгайте вправо и поднимайтесь по короткой лестнице. После этого прыгайте влево и закрывайте провал. Опять поднимайтесь по лестнице, прыгайте через кресло и открывайте провал. Забирайтесь по лестницам на самый верх и открывайте еще один провал.

Опустите рычаг слева от себя и идите влево до лестницы. Спускайтесь по ней до маленькой площадки, на которой стоит статуя. С этой площадки прыгайте влево, и попадете к лестнице, сохранив в целости разрушающийся мостик.

Спускайтесь до конца вниз и опустите рычаг, чтобы выпустить своих подопечных. Заберитесь по лестнице до разрушающегося мостика и подождите, пока мимо промаршируют люди.

Теперь бегите до конца вправо и поднимайтесь по лестницам до своего выхода (в качестве другого варианта вы можете следовать за своими подопечными и остановиться, когда дойдете до выхода, но это займет больше времени).

Уровень 84. Ship`s Deck 17 / Палуба 17

До смешного простой и короткий уровень. После старта поднимайтесь по лестнице, опускайте рычаг и поднимайтесь дальше, еще по двум лестницам.

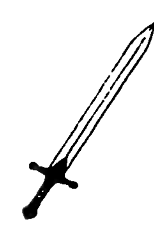
Оказавшись наверху, активируйте пружину и заскакивайте наверх. Поднимитесь по лестнице и опустите рычаг, чтобы сбросить чемоданы с конвейера. Спускайтесь на них сами и падайте вниз, смещаясь вправо. Вы окажетесь на чемодане, рядом с пружиной. Прыгайте через нее, и попадете прямо к своему выходу, который скоро откроется.

Уровень 85. Cold Store 17 / Холодильная Камера 17

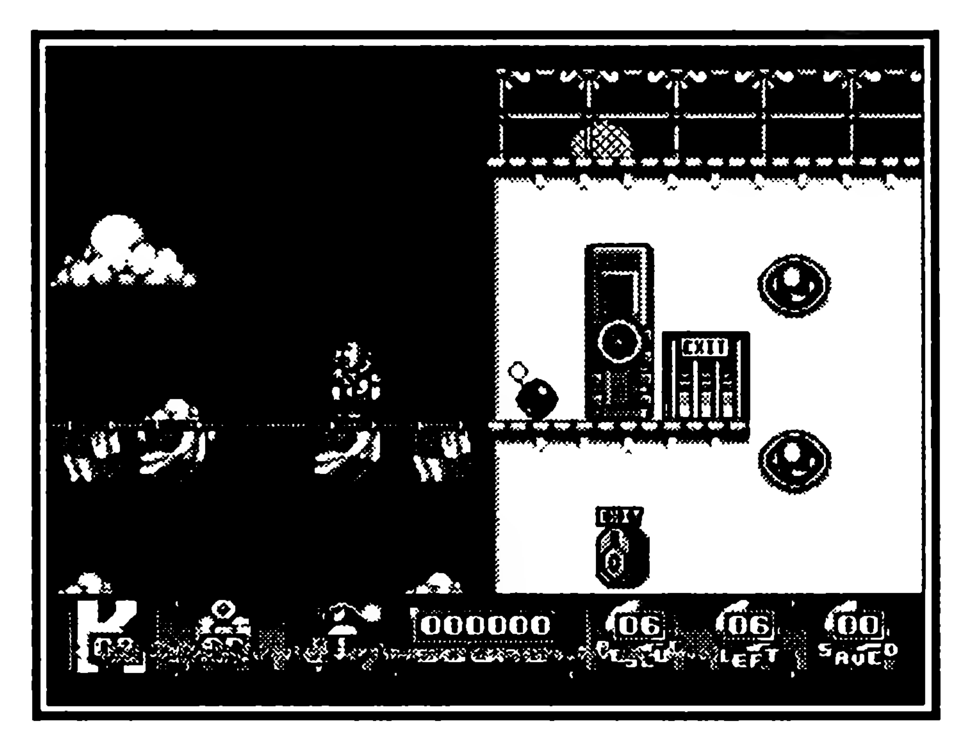
Совсем простой уровень. Придется попрыгать, но риска для жизни никакого. После старта поднимайтесь по левой лестнице, а потом по второй, но не до конца. Дважды дергайте рычаг, чтобы сбросить блок вниз, а потом прыгайте с конвейера направо (если свалитесь вниз, смещайтесь вправо, чтобы не упасть в воду).

Оказавшись на неподвижном конвейере, прыгайте через блок и поднимайте рычаг, чтобы сбросить второй блок и закрыть яму внизу.

Теперь возвращайтесь обратно налево и поднимайтесь наверх по трем лестницам. Вы должны оказаться над ярусом с неподвижным конвейером (он и должен таким



оставаться еще некоторое время). Поднимите рычаг, чтобы конвейер справа от вас поменял направление, потом прыгайте на него, пройдите вправо и прыгайте через провал. Поднимайтесь по лестнице и переключайте рычаг, чтобы сбросить вниз два блока. Падайте вслед за ними и опускайте рычаг, чтобы конвейер рядом с блоками стал двигаться слева направо. Теперь спускайтесь к заваленной яме и взрывайте блок, который мешает пройти вашим подопечным.



После этого возвращайтесь обратно, к неподвижному конвейеру и ждите, пока поверху, по блокам, не пройдут все ваши люди. После этого запускайте конвейер двойным рывком рычага и сбрасывайте блоки направо. Спускайтесь следом и взрывайте два верхних блока, чтобы откопать свой выход.

Уровень 86. Ball Room 15 / Танцевальный Зал 15

Довольно простой уровень, хотя вы сразу можете забыть о том, чтобы спасти всех четырех человек. По условиям уровня достаточно спасти двоих, и именно столько и реально здесь спасти.

Сразу после начала уровня поднимайтесь вверх по длинной лестнице, а потом еще раз по короткой правой лестнице. Взрывайте перегородку, поднимайтесь наверх и ждите, пока мимо вас пройдут ваши подопечные (только двое). Догоняйте их, опять пропустите вперед на втором разрушающемся мостике, а когда они пройдут его середину, бегите за ними и быстро карабкайтесь по лестнице на самый верх.

Идите влево, открывайте провал и сразу падайте вниз. Как только очухаетесь, открывайте второй провал. Спуститесь по лестнице вниз и падайте направо. Вы окажетесь где-то в районе, где взрывали перегородку, — спускайтесь вниз по длинной лестнице, и окажетесь возле своего выхода.

Уровень 87. The Galley 19 / Камбуз 19

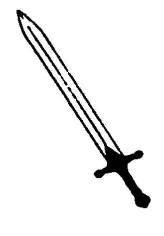
На редкость сложный уровень. Из четырех человек нужно спасти двух, и больше у вас вряд ли получится при всем желании.

Сразу после старта прыгайте два раза вправо, поднимайтесь по лестнице и открывайте провал (если упадете во время первого прыжка, то потеряете жизнь, если во время второго, то прыгайте через огонь, поднимайтесь по лестнице вместе с поварами и бегите к рычагу по разрушающемуся мостику).

Дождитесь, пока ваши подопечные упадут сверху и пройдут по мостику. Догоняйте их, как только второй сойдет с мостика, поднимайтесь по лестнице, прыгайте через провал и закрывайте его. Опять ждите, пока повара пройдут мостик, и начинайте их догонять, как только первый подойдет к краю экрана. Именно здесь вы потеряете двух человек, но этого не избежать.

Как можно быстрее поднимайтесь по лестнице, прыгайте вправо и закрывайте провал. Если опоздаете, то потеряете и вторую пару своих подопечных.







После этого бегите влево, прыгайте через провал и так же закрывайте его. Поднимайтесь по лестнице, прыгайте через провал налево и опять закрывайте. Теперь бегите вправо, по конвейеру, и разворачивайте его в обратном направлении.

Спускайтесь обратно по лестнице, открывайте провал и падайте вниз, никуда не смещаясь. Приземлившись возле открытого провала, падайте вниз, смещаясь вправо, и окажетесь на лестнице, возле первого рычага. Спускайтесь вниз и прыгайте по площадкам влево, а потом на лестницу. Спускайтесь по ней вниз, и попадете к своему выходу.

Уровень 88. Cold Store 18 / Холодильная Камера 18

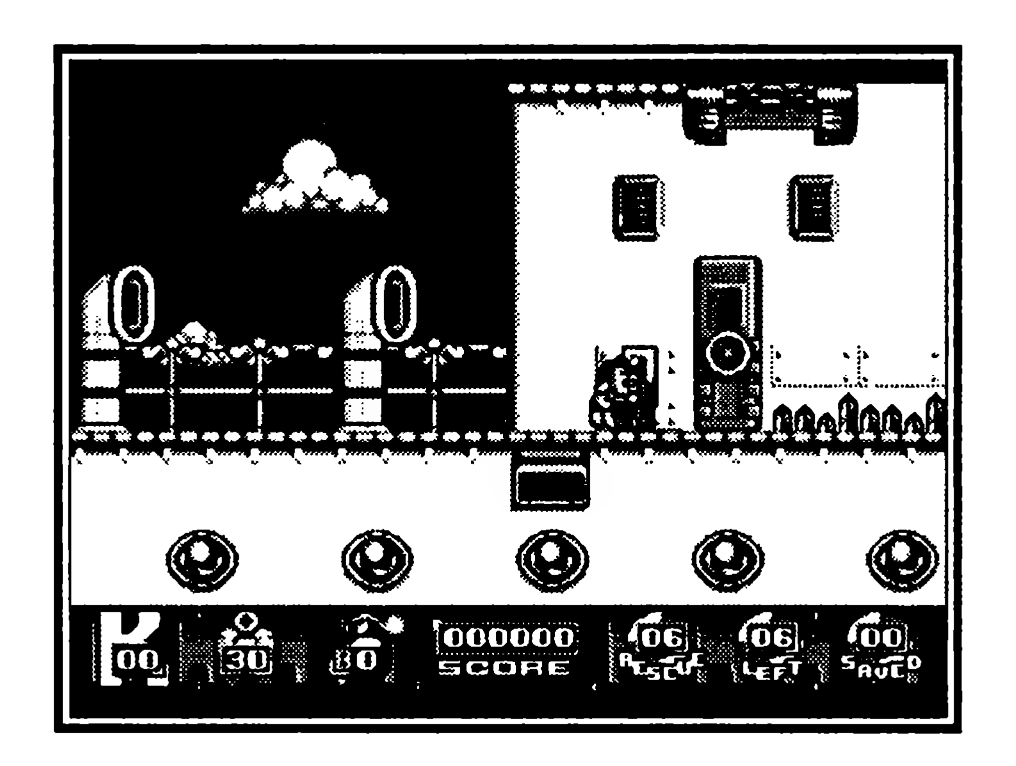
Совсем простой уровень, особенно на фоне предыдущего. После старта поднимайтесь по лестнице, прыгайте через дыру и поднимайтесь еще раз. Дважды дергайте левый рычаг, чтобы сбросить блоки, потом один раз правый, чтобы сделать это еще раз, а потом еще раз правый, чтобы развернуть конвейер в нужном направлении.

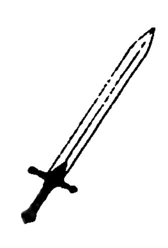
Бегите вправо и поднимайтесь по лестницам наверх, пока не доберетесь до рычага. Дерните его два раза, чтобы уронить блок, а потом еще раз, чтобы развернуть конвейер, и бегите дальше влево (если ваши подопечные уже наступают вам на пятки, подождите немного, прежде чем разворачивать конвейер. Они упрутся в него и пойдут обратно, а вы выиграете немного времени. Только не оставляйте их здесь, прежде чем идти дальше).

Пробежав влево, поднимайтесь по двум лестницам, а потом падайте вниз, к рычагу. Поднимайте его, когда ваши люди покажутся наверху, а когда блоки упадут, разворачивайте конвейер в нужном направлении. До своего выхода люди теперь дойдут сами, а вы можете идти к своему. Для этого взорвите верхний блок штабеля, падайте вниз с правой стороны, спуститесь по двум лестницам... и вы на месте.

Уровень 89. Ship`s Deck 18 / Палуба 18

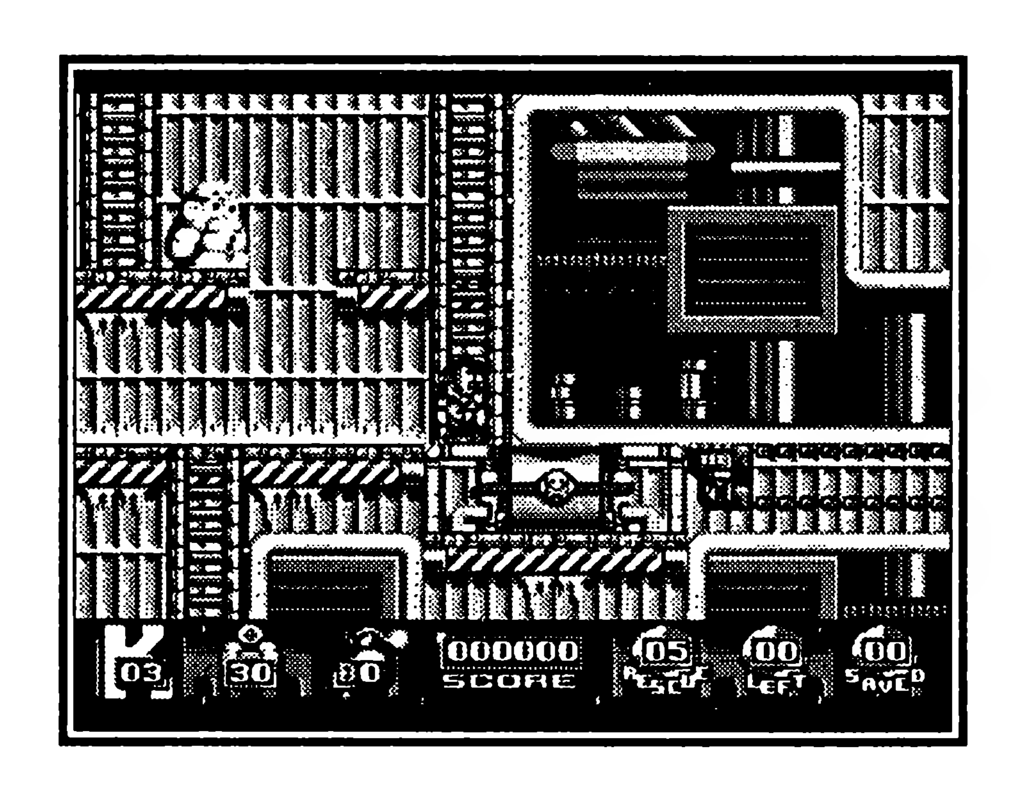
Уровень простой, но в одном месте я несколько минут ломал голову, как быть. После старта поднимайтесь по лестнице и ждите, пока ваши подопечные пройдут по разрушающемуся мосту. После этого догоняйте их и забирайтесь по лестнице. Это то самое место — нужно уничтожить чемодан и оказаться на другой стороне мостика раньше своих людей, не разрушив его при этом. Все оказалось так просто, что дальше некуда. Прыгайте на чемодан, кладите бомбу и сразу прыгайте через мостик. Поднимайтесь по лестнице, прыгайте влево, еще раз поднимайтесь и переключайте рычаг, чтобы сбросить чемодан вниз, иначе ваши подопечные погибнут. Теперь прыгайте на конвейер, поднимайтесь по лестнице до конца, прыгайте через шипы и взрывайте чемодан. Можете подождать, пока люди пройдут по маленькому мостику, или рискнуть и прыгнуть через него, только учтите, что разрушать его нельзя. Вам нужно попасть в то место, где вы взрывали чемодан, прыгая с него через мостик, потому что там открылся ваш выход.





Уровень 90. Ball Room 16 / Танцевальный Зал 16

Запутанный, но не сложный уровень. После старта поднимайтесь до конца наверх по длинной лестнице, а потом еще выше, по второй лестнице. Поднимите рычаг, чтобы развернуть конвейер, и бегите вправо. Прыгайте через дыру и поднимайтесь по двум лестницам наверх.



Пройдите влево, подождите, пока люди сойдут с конвейера, разверните его и падайте вниз.

Не трогая рычаг, идите вправо и провалитесь через мостик, чтобы сделать в нем дыру. Упав на конвейер, прыгайте влево и спускайтесь по лестнице. Прыгайте через шипы на мостик и проваливайтесь вниз.

Разверните конвейер так, чтобы он двигался справа налево, и опять проваливайтесь через мостик.

Взорвите правую перегородку, идите к лестнице, поднимайтесь по ней до конца наверх и проходите влево, к своему выходу, который скоро откроется.

Уровень 91. Ship`s Deck 19 / Палуба 19

Вроде бы совсем простой уровень, но я с ним помучился. После старта прыгайте влево, поднимайтесь по лестнице и взрывайте обе перегородки, которые закрывают выход. Опять прыгайте влево, поднимайтесь по лестнице и прыгайте по неподвижным конвейерам вправо. Поднимайтесь по лестнице и дважды дергайте рычаг, чтобы сбросить чемодан на правую сторону. Спускайтесь обратно и опускайте рычаг. Чемоданы свалятся на правую сторону, а вам остается надеяться, что они не придавят больше одного человека, потому что узнать, где находятся люди, невозможно.

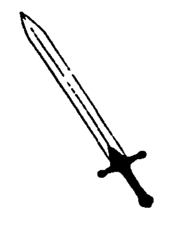
После этого опять карабкайтесь наверх, прыгайте на конвейер, поднимайтесь по лестнице, идите налево, спускайтесь и опять дважды дергайте рычаг, чтобы сбросить второй чемодан. Падайте вслед за ним и прыгайте к рычагу. Дождитесь, когда люди будут проходить мимо вас, и дважды дерните рычаг, чтобы спокойно спустить чемоданы с правой стороны. Теперь спускайтесь по лестнице вниз и ждите возле выхода, когда он откроется.

P.S. Чтобы уменьшить шансы убиения людей падающими чемоданами, вы можете сбрасывать их с правого конвейера по одному, но тогда придется очень много прыгать туда-сюда, а шансы кого-то задавить все равно сохраняются, потому что довольно сложно рассчитать, где будут находиться люди, когда вы доберетесь до рычага.

Уровень 92. Cold Store 19 / Холодильная Камера 19

Уровень до такой степени простой, что я сначала даже не поверил. После старта подойдите к пульту и уберите блок, который лежит левее остальных, чтобы открыть другой пульт (блок обязательно бросьте в самую правую позицию, то есть как можно







ближе к себе). Идите к откопанному пульту и начинайте перекладывать гору блоков слева направо так, чтобы справа оставалась ровная дорога, по которой к вам сможет пройти ваш человек. Когда он свалится к вам, сбрасывайте блоки направо как угодно, лишь бы открыть проход налево. После того как это произойдет и человек уйдет, идите следом за ним и поднимайтесь по высокой лестнице наверх. Все — стойте возле своего выхода и ждите, когда он откроется.

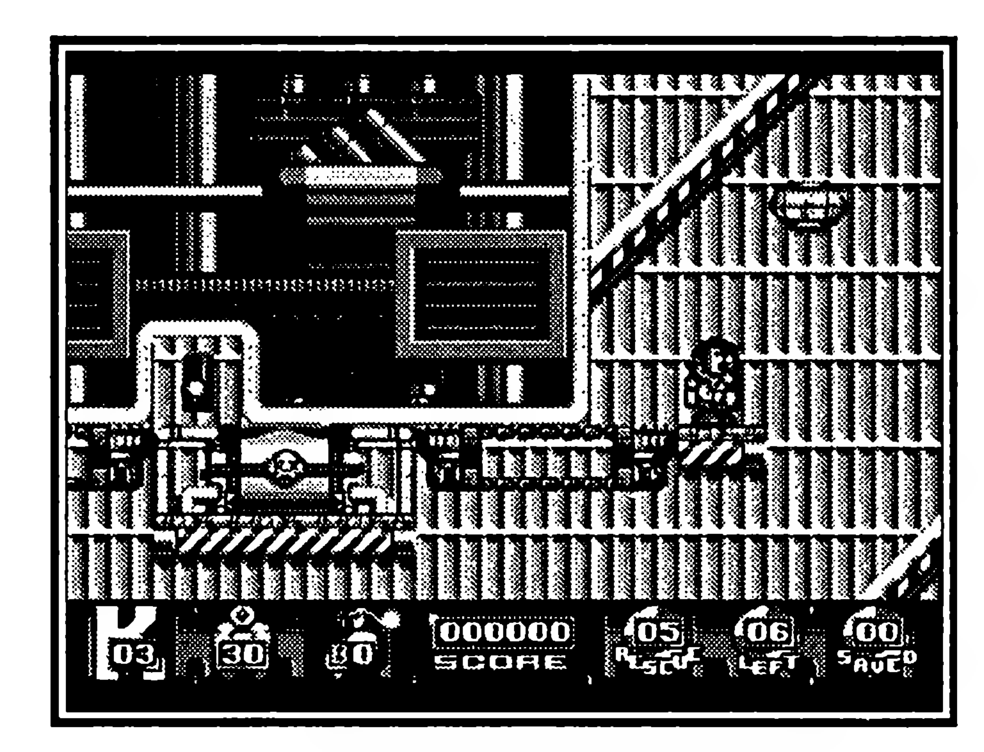
Уровень 93. Ball Room 17 / Танцевальный Зал 17

Опять неприятный уровень. Сразу после старта бегите вправо, прыгайте через дыру, а потом на лестницу и поднимайтесь наверх. Прыгайте через провал и закрывайте его. Проходите по закрытому провалу, открывайте его и падайте вниз, смещаясь влево. Идите к рычагу и дергайте его два раза, чтобы уронить кресло направо. Все это нужно проделать максимально быстро, иначе ваши подопечные погибнут.

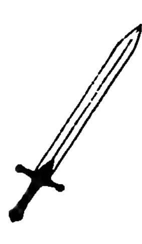
Теперь, уже спокойно, можете продолжать. Прыгайте влево и поднимайтесь по лестнице. Пройдите вправо и откройте провал, по которому только что шли. Опять поднимайтесь по лестнице и дергайте два раза рычаг, чтобы сбросить кресло вниз. Поднимитесь еще выше и переключите рычаг, чтобы открыть провал слева. Взорвите кресло, рядом с которым стоите, и прыгайте вправо — на неподвижный конвейер. Перепрыгнув кресло, опускайте рычаг, и оно упадет вниз. Прыгайте обратно и поднимайтесь по двум лестницам. Слева от вас будут два рычага: переключите правый, потом левый, потом опять правый и падайте вниз. Откройте провал слева и падайте вниз, смещаясь влево. Приземлившись внизу, прыгайте вправо и переключайте средний рычаг, чтобы закрыть провал. Вернитесь назад и падайте в провал, смещаясь вправо. Вы упадете где-то среди своих людей. Взорвите кресло, которое мешает им выйти, потом прыгайте влево, поднимайтесь наверх, прыгайте вправо, опять поднимайтесь наверх и прыгайте с кресла через шипы, чтобы попасть к своему выходу. Вам придется ждать довольно долго, прежде чем он откроется, но если вы все сделали правильно, то это неминуемо произойдет.

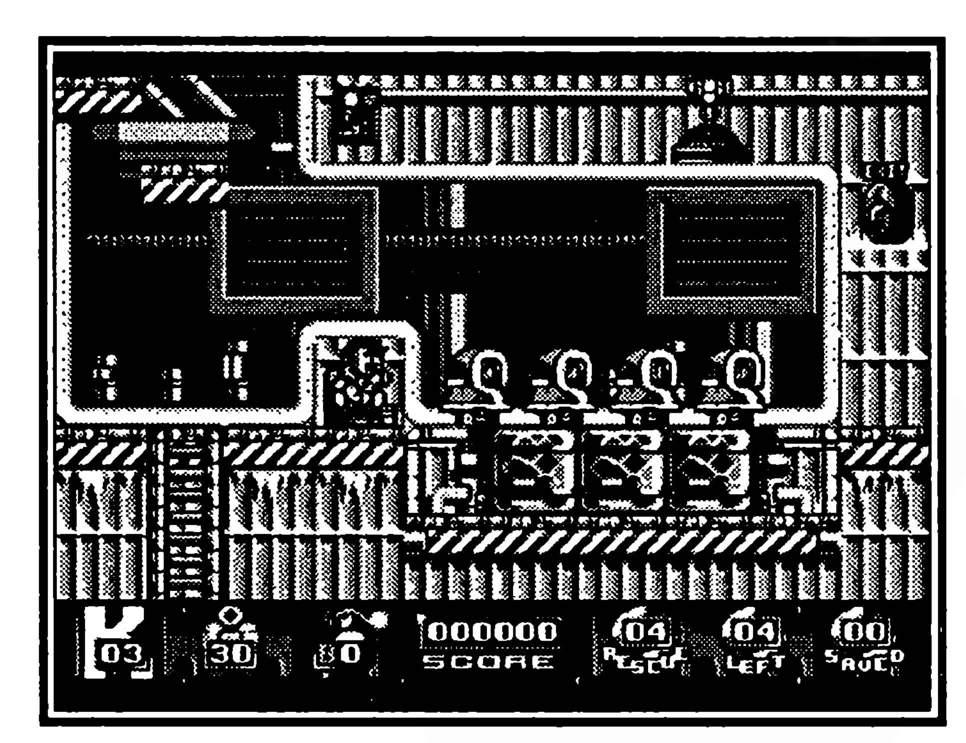
Уровень 94. Ball Room 18 / Танцевальный Зал 18

Может это и не самый сложный уровень в игре, но наверняка один из них. Сразу после старта пробирайтесь вправо, за кресла, и поднимайте рычаг, чтобы сбросить их вниз. После этого поднимайтесь наверх, разворачивайте конвейер и закрывайте провал. Спускайтесь вниз и выпускайте своих подопечных. Поднимайтесь обратно и прыгайте вправо. Забирайтесь по лестнице и пробирайтесь влево, прыгая через шипы.



Добравшись до лестницы, поднимайтесь наверх и прыгайте на конвейер. Не трогайте пока рычаг, прыгайте дальше, а потом на следующий конвейер. Поднимайте рычаг, чтобы сбросить кресла, а потом опускайте его обратно, чтобы развернуть конвейер. Идите опять влево и закрывайте провал. Идите еще дальше влево, сбрасывайте вторую пару кресел и разворачивайте конвейер.





Идите вправо, поднимайтесь до конца по лестнице, открывайте провал и падайте в него. Теперь пробирайтесь влево, прыгая через провалы и закрывая их.

Добравшись до лестницы, поднимитесь по ней и закройте еще один провал, перепрыгнув через него.

Теперь возвращайтесь туда, где сбрасывали последнюю пару кресел, и спускайтесь по лестнице в самый низ. Идите вправо, поднимайтесь по лестнице и взрывайте перегородку, которая мешает вашим людям (прежде чем делать это, соберите подопечных в группу, чтобы в дальнейшем было легче помогать им).

Взорвав перегородку, идите за своими людьми после того, как они подойдут к краю экрана, двигаясь по разрушающемуся мостику. Поскольку большая часть дороги для них уже подготовлена, обгоняйте их и идите туда, где находится второй разрушающийся мостик. Стойте там и ждите, пока ваши подопечные догонят вас.

Когда они дойдут до середины моста, бегите за ними, поднимайтесь по лестнице, пройдите вправо и прыгайте через провал. Закрывайте его, поднимайтесь еще раз и бегите влево, прыгая через провалы и закрывая их. Не стоит и говорить, что одна ошибка здесь будет стоить жизни вашим подопечным, а значит, и вам.

Закрыв оба провала, возвращайтесь обратно, спускайтесь по лестнице и пройдите немного влево, чтобы попасть к своему выходу.

Уровень 95. Ship`s Deck 20 / Палуба 20

Этот уровень легко пройти, но так же легко потерять на нем одну жизнь. Сразу после старта поднимайтесь по лестнице, идите влево, поднимайтесь еще раз и идите вправо. Дергайте рычаг два раза, чтобы сбросить чемодан, потом вернитесь немного назад и поднимайтесь еще выше.

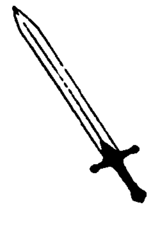
Прыгайте через чемодан, потом через яму с шипами и падайте вниз. Падая на небольшие площадки, смещайтесь то влево, то вправо, чтобы опускаться все ниже, пока не попадете на площадку с выходом. Взорвите чемодан, рядом с которым стоите, и падайте вниз, немного смещаясь влево, чтобы попасть к своему выходу, а не на шипы (это то самое место, где можно запросто потерять жизнь). До открытия выхода пройдет некоторое время, но не очень много.

Уровень 96. Engine Room 20 / Машинное Отделение 20

Пройдете вы этот уровень или нет, будет ясно почти сразу, поскольку на прокладку безопасного маршрута у вас есть всего несколько секунд. Если успеете, значит все хорошо, если нет, значит, придется идти все сначала, потому что ваши подопечные потихоньку вымрут.

Сразу же после старта поднимайтесь по двум лестницам наверх, затыкайте дыру в трубе и взрывайте оба сундука. Если успеете взорвать их прежде, чем люди уйдут налево и наверх, значит, делать вам больше нечего. А если опоздаете, то спасти людей уже не сможете.







В случае успеха идите вправо и поднимайтесь на самый верх по извилистым лестницам. Конвейер не трогайте и просто прыгайте к своему выходу.

Уровень 97. Ship`s Deck 21 / Палуба 21

Действительно запутанный уровень, на котором придется изрядно побегать туда-сюда.

После старта поднимайтесь по лестнице и переключайте рычаг, чтобы развернуть левый конвейер. Бегите влево и забирайтесь на один ярус вверх. После этого бегите вправо, прыгайте на лестницу и поднимайтесь до самого верха.

Оказавшись наверху, переключайте рычаг, после чего поднимайтесь еще выше и бегите влево до лестницы.

Поднимайтесь наверх, идите вправо и прыгайте на неподвижный конвейер. Перепрыгивайте чемодан и прыгайте на площадку с рычагом. Дергайте его два раза и когда чемодан упадет, прыгайте обратно на конвейер, потом к лестнице и поднимайтесь наверх. Дважды дергайте рычаг и спускайтесь обратно по лестнице.

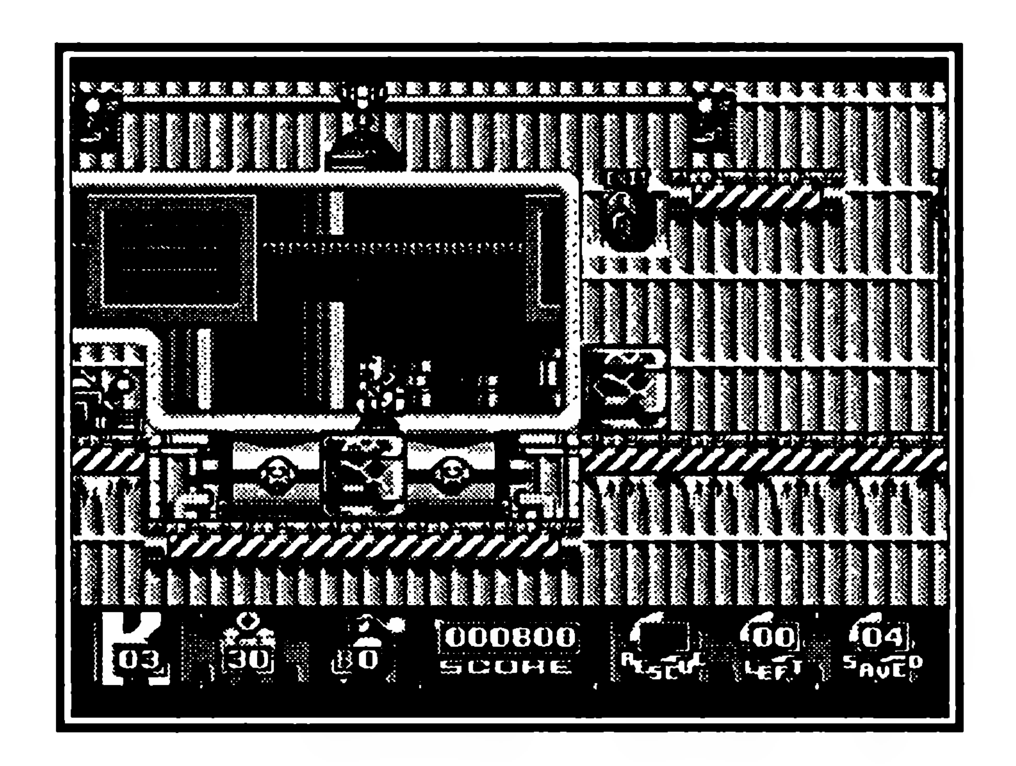
Прыгайте опять на конвейер и позвольте ему сбросить вас вниз. Вы упадете на другой конвейер — пусть и он сбросит вас еще ниже. Оказавшись на чемодане, дважды дергайте рычаг и падайте вслед за другим чемоданом. Опять дважды дергайте рычаг и опять падайте за чемоданом. Дергайте рычаг один раз и прыгайте на конвейер.

Спускайтесь по лестнице и взрывайте перегородку, которая мешает морякам. Теперь поднимитесь по лестнице и решайте: вы можете либо попытаться допрыгнуть с правого конвейера до чемодана, но это сложно и опасно, либо пройти влево, подняться по лестнице, пройти обратно вправо, прыгнуть на конвейер и спуститься вниз. Так или иначе, оказавшись на чемодане, взорвите его, чтобы освободить свой выход, который откроется через некоторое время.

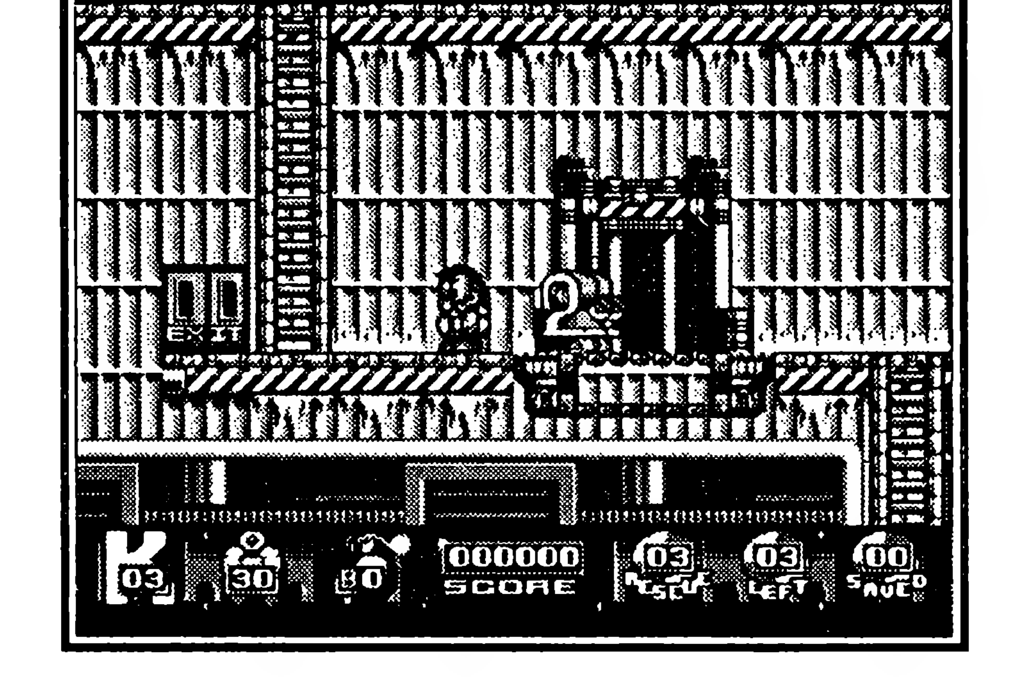
Уровень 98. Ball Room 19 / Танцевальный Зал 19

На этом уровне всего один пассажир, и он никуда не уйдет, пока вы его не выпустите, но уровень все равно довольно сложный.

После начала прыгайте через шипы влево, открывайте провал и падайте вниз. Прокатившись на конвейере, прыгайте через шипы и переключайте рычаг. Идите влево и разворачивайте конвейер. Опять идите вправо, переключайте горизонтальный рычаг и поднимайтесь по двум лестницам наверх.



Прыгайте вправо и переключайте рычаг. После этого идите влево, дергая все рычаги подряд (несколько провалов закроется, а самый левый откроется). Поднимайтесь по лестнице, пройдите немного влево и поднимайтесь еще раз. Прыгайте через шипы вправо, потом на неподвижный конвейер и проходите по креслам к рычагу. Поднимайте его, чтобы кресла упали вниз, и идите обратно влево, к лестнице. Поднимайтесь по ней наверх, идите до конца вправо и опускайте ры-



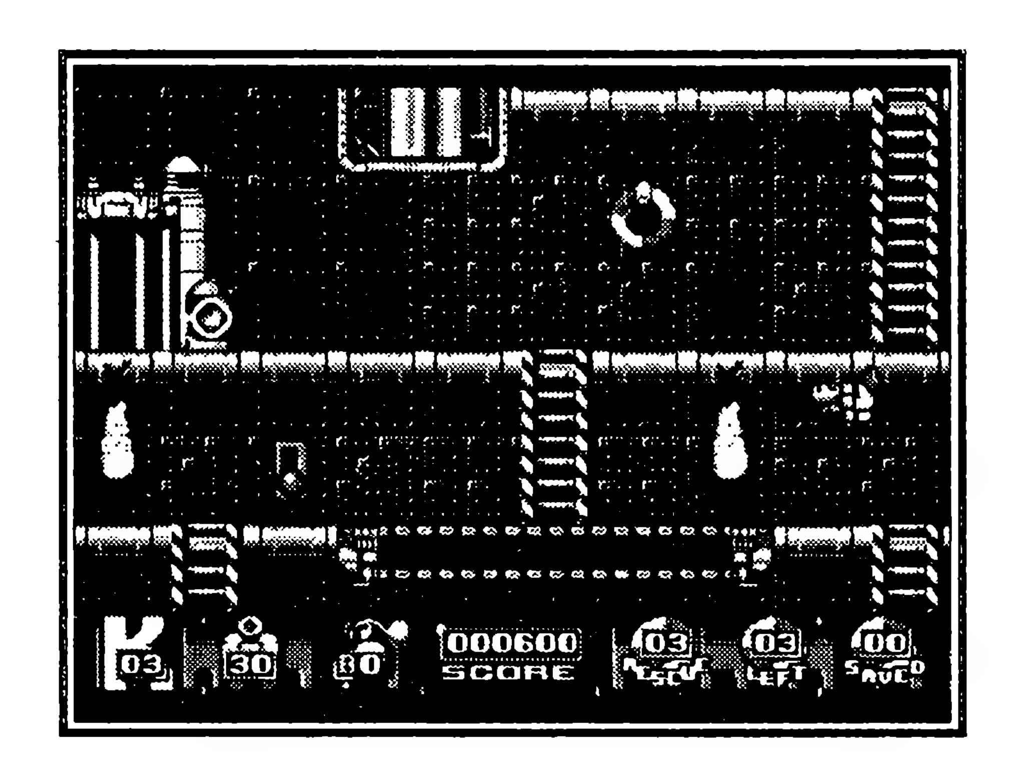
чаг, чтобы сбросить кресла. Когда они упадут, опять поднимите рычаг, чтобы развернуть конвейер.

Теперь поднимайтесь по лестнице наверх, прыгайте вправо и закрывайте провал. Пройдите влево и опустите рычаг, чтобы сбросить кресло. Падайте вслед за ним и опускайтесь рычаг, рядом с которым окажетесь.

Сразу после того как ваш подопечный пройдет вправо, взрывайте кресло, на котором стоите, и спускайтесь вниз, на левую сторону.

Открывайте провал и падайте вниз. Открывайте еще один провал и опять падайте. Теперь падайте в уже открытый провал и, прокатившись на конвейере, окажетесь в самом низу. Идите вправо и поднимайтесь по лестнице к своему выходу. Ваш подопечный скоро пройдет мимо вас на выход.

Уровень 99. Cold Store 20 / Холодильная Камера 20



Простой уровень, но придется постоянно следить за своими подопечными, чтобы все не испортить.

Сразу после старта поднимайтесь по лестнице и скатывайтесь по горке влево (можно просто перепрыгнуть яму с водой и оказаться там же, но это опаснее).

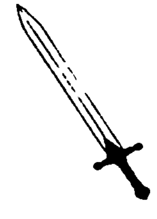
Идите влево по блокам, поднимайтесь наверх и дергайте рычаг два раза. Стойте возле рычага и ждите. Как только все три ваших подопечных мелькнут справа, скатываясь по горке, поднимайтесь по лестнице над конвейером и дважды дергайте рычаг, чтобы сбросить блоки (если сразу бежать туда и сбрасывать их вниз, можете перекрыть тем самым дорогу людям).

Бегите вправо и прыгайте на лестницу. Не поднимаясь по ней, ждите, когда на экране появится ваш первый подопечный. Сразу после этого карабкайтесь по лестницам на самый верх, подняв попутно два рычага, чтобы сбросить блоки. Падайте вниз вместе со второй парой блоков и ждите возле своего выхода, когда он откроется. На это уйдет довольно много времени, но дальше вам ходить незачем.

Уровень 100. The Galley 20 / Камбуз 20

Ну вот, наконец, и последний уровень этой игры. Далеко не самый простой, но, пожалуй, и не самый сложный. Придется постоянно бежать впереди подопечных и прокладывать им безопасный маршрут. Двоих при этом можно потерять, но вполне реально спасти всех.







Сразу после старта дергайте два раза рычаг, рядом с которым находитесь, после чего падайте два раза вниз.

Оказавшись на конвейере, прыгайте влево и поднимайте рычаг. Прыгайте обратно вправо и спускайтесь вниз по лестнице.

Опять поднимайте рычаг и постарайтесь допрыгнуть до конвейера и перебраться по нему влево, чтобы спокойно спуститься по лестнице (если не получится, вы упадете на конвейер и придется с него прыгать влево, а это сложно). Так или иначе, оказавшись возле рычага, поднимайте его и спускайтесь вниз по лестнице.

Поднимайте еще один рычаг и падайте вниз, смещаясь вправо, чтобы избежать огня. Добравшись до рычага, поднимайте его и падайте вниз.

Прыгайте по конвейеру вправо, поднимайте рычаг, потом поднимайтесь по лестнице и поднимайте еще один рычаг. Теперь можете спускаться обратно и пробираться влево, к своему выходу.

Поздравляю вас — вы прошли эту игру до конца и спасли всех (или почти всех) пассажиров тонущего лайнера. Любуйтесь финальной картинкой и пожинайте заслуженные лавры.

Автор описания Сергей ПАВЛОВ

Коды

1	CRUMBS	26	SHARKS	51	AMAZON	76	MIDDLE
2	JUMPED	27	PLURAL	52	PEOPLE	77	FLUFFY
3	JIGSAW	28	RUNNER	53	AROUND	78	SOCCER
4	WARSAW	29	STRIPE	54	HAMLET	79	QUARTZ
5	BANANA	30	GUITAR	55	FARMER	80	VALLEY
6	OYSTER	31	COYOTE	56	BEAGLE	81	HELMET
7	TENNIS	32	LONDON	57	CASTLE	82	JAGUAR
8	ISLAND	33	FOREST	58	TONGUE	83	SUNDAY
9	CRATER	34	APOLLO	59	LUXURY	84	PUBLIC
10	DENNIS	35	BORDER	60	SECOND	85	LEADER
11	PADDLE	36	CARPET	61	ACCEPT	86	MARKET
12	FATMAN	37	ENERGY	62	TYPING	87	TWENTY
13	SUMMER	38	ENGINE	63	UNITED	88	JAMJAR
14	CLOUDS	39	DOCTOR	64	CANDLE	89	NATURE
15	KEBABS	40	ACROSS	65	JUGGLE	90	FURROW
16	LIZARD	41	FLOWER	66	CHANCE	91	BUBBLE
17	SILVER	42	SYSTEM	67	PLAYER	92	SEESAW
18	BRIDGE	43	INSIDE	68	MEDUSA	93	PEANUT
19	RECORD	44	CINEMA	69	RABBIT	94	FRENCH
20	MOTHER	45	KEYPAD	70	FADING	95	SPRITE
21	SUNHAT	46	SISTER	71	BUTTON	96	CATTLE
22	NICKEL	47	CAMERA	72	DISCUS	97	FROZEN
23	LITTLE	48	SPIDER	73	ROMANS	98	IGNITE
24	TREATY	49	ORCHID	74	RUBBER	99	PUMICE
25	LISTER	50	SATURN	75	LIVELY	100	BOTTOM

STAR TREK: THE NEXT GENERATION

ЗВЕЗДНЫЙ ПУТЬ: НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ

Sega ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★☆☆

Игр, имеющих в начале названия марку Star Trek, для разных платформ также сотворено предостаточно. За три десятилетия со времен сериала-прародителя удачную идею растиражировали в десяток полнометражных фильмов и три сериала-продолжения (к двум из них до сих пор продолжаются съемки), расширив игровую вселенную до колоссальных масштабов. Игра, о которой сейчас пойдет речь, сюжетно с лежащим в основе сериалом не связана, это как бы еще один эпизод, без предыстории и последствий.

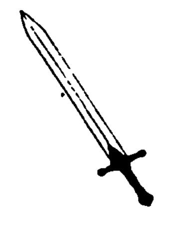
По жанру мегадрайвовский ST является, в общем-то, бродилкой в оболочке космической стратегии. В промежутках между пешими посещениями разных планет, само собой, придется как-то управлять летающим городом под названием U.S.S.Enterprise - экипаж и пассажиры корабля в сумме составляют 1014 существа, под вашим капитанским командованием состоят 19 из них, а на мостике требуется одновременное присутствие пятерых, но управлять-то вам всем предстоит одному, причем в режиме реального времени!

Принципы игры и управление

Основной функцией звездолета, как известно, является перемещение в пространстве. Навигационная панель (CONN) для этого и предназначена. В течение игры вам доступно: 3 космические станции, 8 звездных кластеров (скоплений), 59 звезд, 438 (!) планет и... сколько лун, сами при желании посчитаете. Конечно же, большая часть этих объектов интерес представляет лишь академический, но к любому можно подлететь, рассмотреть на экране и измерить сенсорами. Вообще говоря, мало относящейся к делу информации в игру понапихано не в меру — взять, к примеру, мини-энциклопедию «Вселенная Звездного Пути» объемом 128 (!) килобайт. Вы, без сомнения, почерпнете из нее массу интересных сведений, если понимаете английский. Жаль, что применить их в процессе прохождения не удастся... Что откровенно радует, в любой стадии игры вы можете получить полную справку по управлению ситуацией, нажав Start. В частности, на мостике задействованы крестик джойстика (выбор пункта) и кнопка A (выбор). Да и в целом, кнопкой A вы будете углубляться в подменю, а B — всплывать обратно. При навигации также задействована C — выбор скорости и запуск корабля. Хотя станций и три, по уровню сервиса они ничем не отличаются. Если вдруг захочется восполнить запас фотонных торпед или срочно отремонтировать корабль и вылечить членов команды, запомните один адресок: Кодис Зета пять.

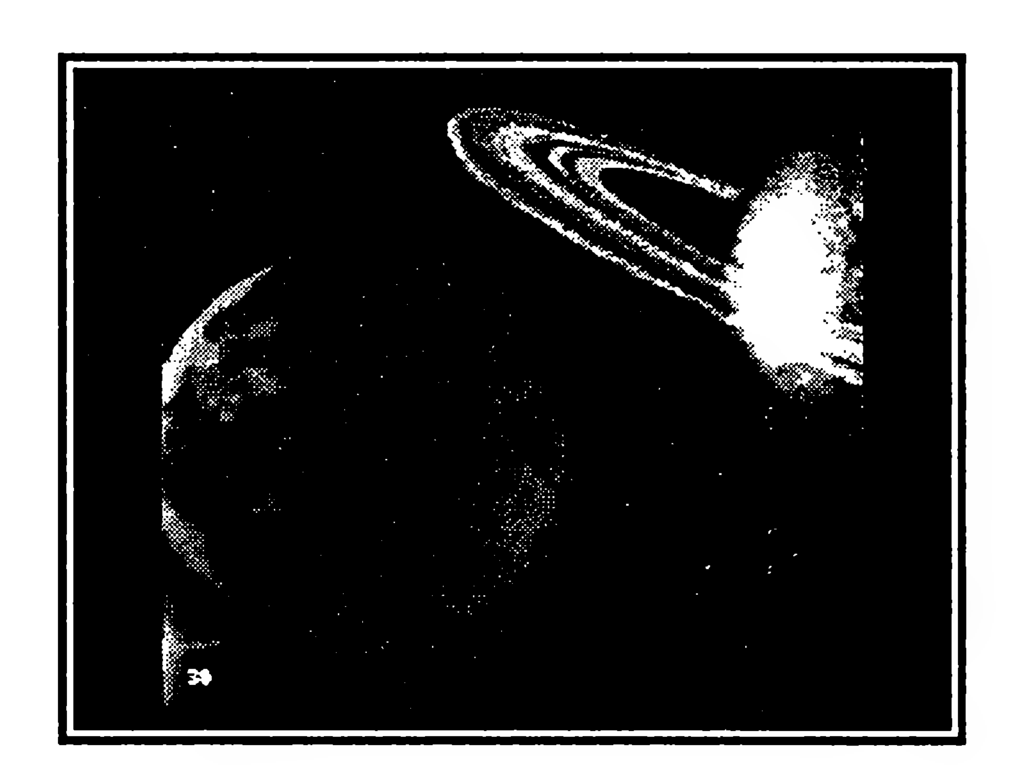


Поскольку добраться до цели предпочтительнее в целости и сохранности, полезно

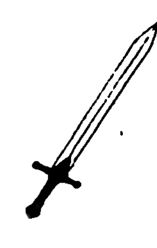




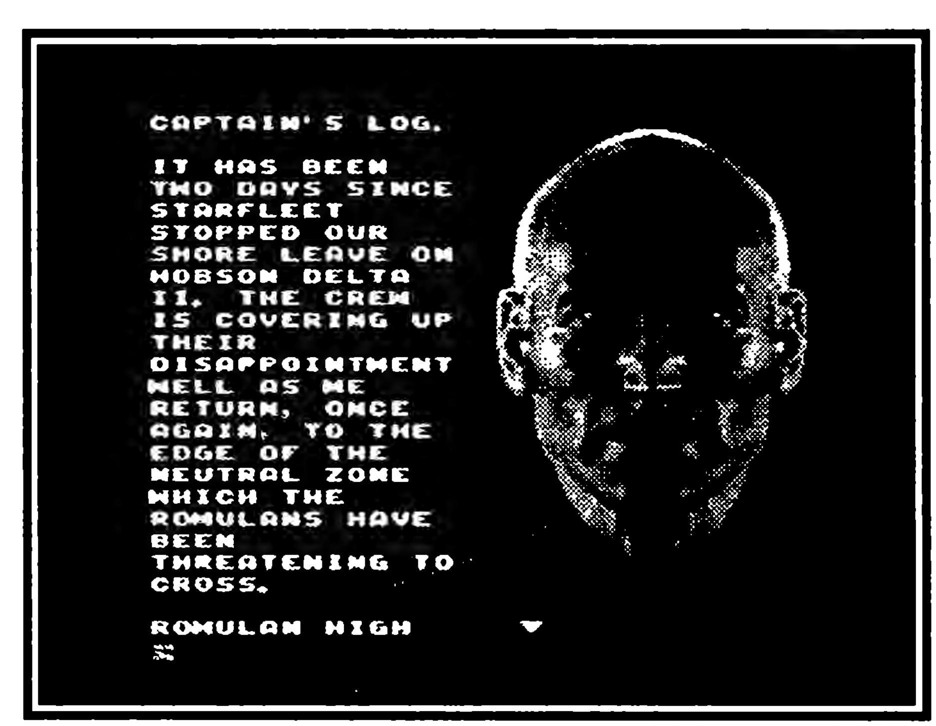
хорошенько освоиться с ремонтными ресурсами корабля (Engineering). Техника, как говорится, на грани фантастики, неисправимых неисправностей не бывает. Но персонал ограничен, и чем мудрее вы их труд распределите по участкам, тем большего эффекта в сумме добьетесь.



Поскольку ни в одном меню вам не уйти от неумолимого течения времени, советую заранее отрегулировать процесс ремонта и больше сюда не заглядывать. Коммуникатор, компьютер и сенсоры особой ценности не имеют, транспортер для экономии времени желательно поддерживать в рабочем состоянии, навигационный терминал может внезапно понадобиться для выхода из затянувшейся схватки, очень важны система жизнеобеспечения и корпус, в бою не обойтись без вооружения и двигателей, но самая необходимая вещь — щиты — не зря стоит на первом месте. Именно они берут на себя основной удар врага, пробьют их — самая совершенная броня не выдержит и нескольких попаданий. Пожертвуйте по своему усмотрению на все прочие нужды, но не больше половины. Вообще-то, щиты, вооружение и двигатели разделены по функциям на части, а потому могут быть отремонтированы по отдельности. Но поскольку эти части одинаково важны, углубляться сюда не стоит. Вне боя подпортиться может лишь скачковый движитель. И все же крейсерскую скорость можно превышать безнаказанно, выделив с самого начала достаточно на ремонт его движка. Как это ни печально, даже в будущем служителям добра и справедливости время от времени приходится использовать вооружение для защиты своих идеалов... и самозащиты. И если уж дело дошло до битвы в космосе, беритесь немедля за тактический терминал (Tactical). Маневрируя (разгон и торможение, повороты) с помощью крестика джойстика, вы должны избежать испускаемых вражеским кораблем фотонных торпед и либо забросать его своими (кнопка C, по направлению движения или из хвостовой батареи), либо сблизиться на расстояние боя фазеров. Меткость и кучность фотонной атаки оставляют желать лучшего, да и кончаются «фотончики» быстро, фазеры же по интенсивности им почти не уступают (зажмите A), а самонаводятся гораздо лучше. Постоянно держите глаз на индикаторе защитных полей, не нарывайтесь на торпеды противника пробитым участком, а в тяжкой ситуации попытайтесь отлететь на импульсной тяге для ремонта (учтите, противник в технологиях вам не уступает...), либо выйти из боя (удерживать B) для попытки тотального бегства или, если во время битвы мигает сигнал вызова, обсуждения процесса выплаты контрибуций... Игра содержит десяток пеших миссий, начинаются все в транспортном отсеке «Энтерпрайза» по достижении им цели. Отправить можно четырех существ за раз, но управлять толком вы все равно будете лишь одним, а потому лишних лучше не посылать. Запуск опять же возложен на кнопку A, нажатием C вы переходите к выбору другого члена команды. На месте кнопкой C собираются предметы, посредством A используются, а вкупе с направлением джойстика осуществляет выбор предмета и героя. В момент высадки в состоянии готовности находится значок униформы (Command) — кос-



нувшись его, член команды приказывает остальным следовать за ним. Если надо отвести в одно место всю группу, двигаться колонной будет гораздо быстрее, чем в одиночку, но в некоторых местах пройти без потерь можно, лишь уловив момент, а значит, цепочку героев придется быстро разделить. Для этого переключитесь на второго по порядку участника и уведите его в сторону от лидера.



Некоторые космолетчики по долгу службы носят с собой трикодер, универсальное средство по обследованию окружающей среды. Может дать название почти любому встреченному предмету, но особой надобности в этом не наблюдается... Если на месте высадки может обитать что-то опасное, в вашем распоряжении также окажутся фазеры, единственное доступное оружие наземной команды. Половина возможных противников вооружена ими же, вторая бросает камни и особой защитой не обладает. Попадание камня или луча фазера приводит ваших героев к падению, а на вооруженного противника видимого действия не оказывает, поэтому вести бой в открытую не следует. Используя ландшафт местности (стены, стволы деревьев и прочие укрытия), а также особенности расположения конечности с фазером на теле космолетчиков, постарайтесь свести к нулю шансы врага попасть в вас. Владельцам турбо-джойстиков советую забыть о существовании кнопки «Турбо-А»... К слову сказать, некоторые предметы и явления способны ненамеренно причинять вред куда больший, чем любой враг в среднем. Пока член экипажа содержится на корабле, показатель его здоровья растет, но при фатальном ранении героя окончательно спишут со службы. Так что лучше не затягивать с аварийной транспортацией (A+B+C) — миссия прервется в любом случае. А уж если пострадает один из сюжетных героев, то капитан, не вынеся такой утраты, уйдет в монастырь...

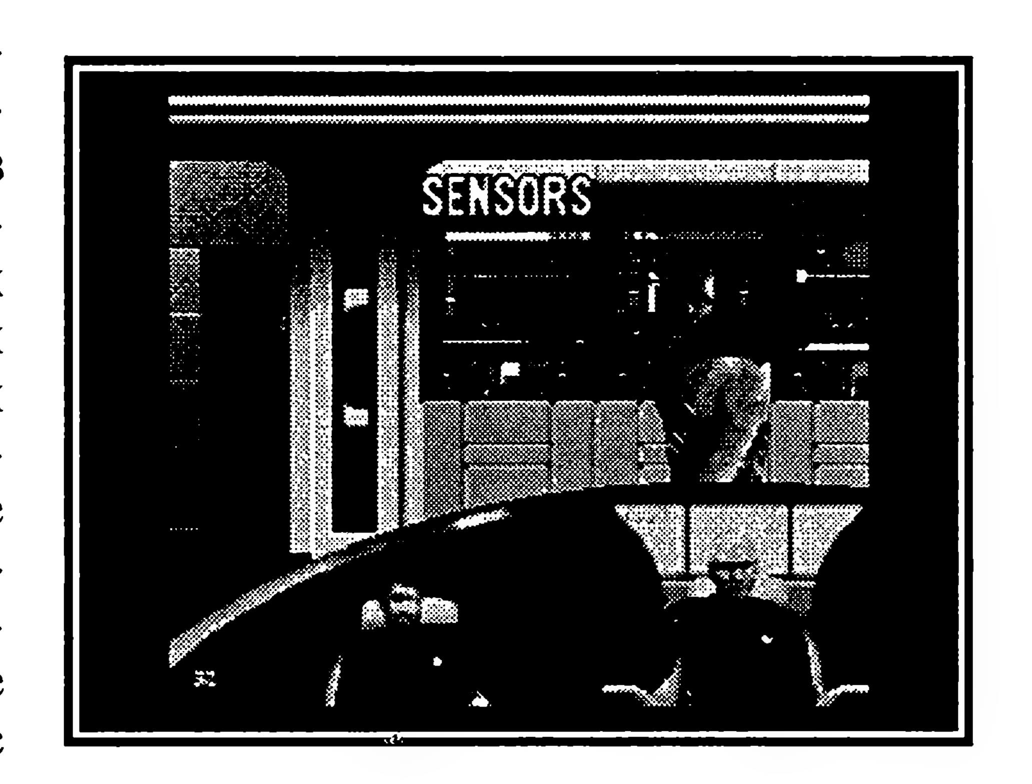
Кстати, обитает этот лысый француз по имени Жан-Люк Пикар в свободное от службы время в кают-компании (Raedy Room), там же ведет дневник и дает советы по управлению кораблем и экипажем. А поскольку в процессе контакта (Communication) вы ведете диалог от первого лица, после чего капитан все достижения дипломатии записывает на свой счет, можете смело считать себя капитаном «Энтерпрайза»! А диалоги в игре ведутся так: ваш собеседник что-то говорит, и вы выбираете один из двух вариантов ответа, после чего процесс еще может раз пять повториться. К сожалению, несмотря на обилие вариантов, итог в большинстве случаев будет один и тот же... Главное исключение — разговор с командиром встреченного в пространстве корабля, когда первый же ответ может привести к битве.

Условия капитуляции обсуждаются аналогично.

Прохождение

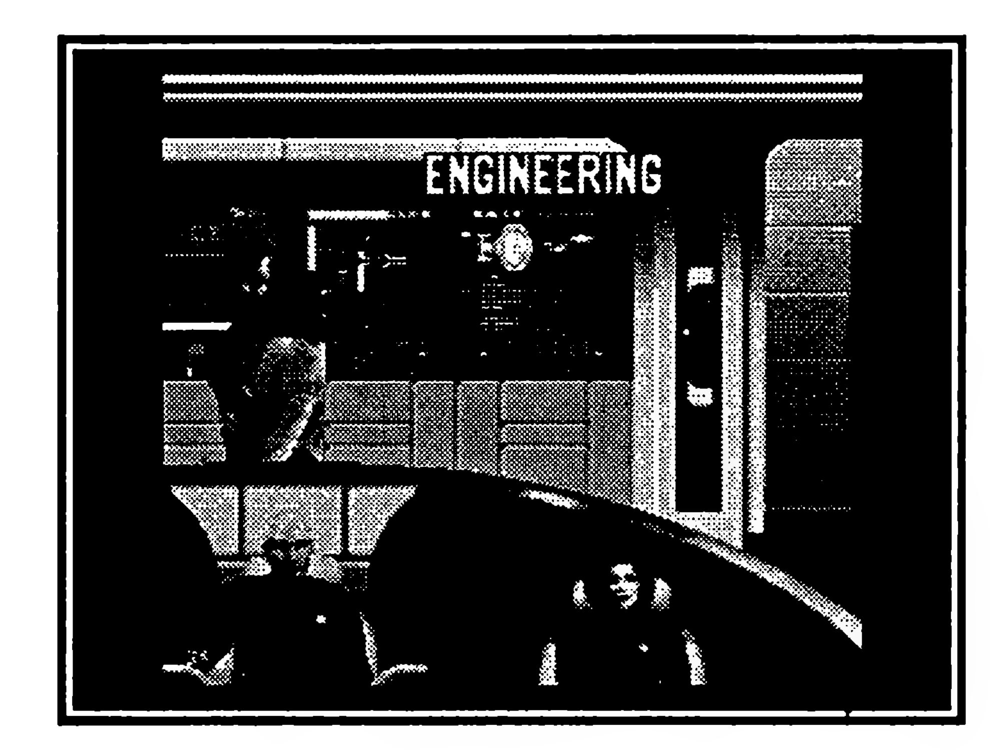
Начались все проблемы с того, что ромулане, опаснейший на данный момент враг Федерации, заявили о пропаже исследовательской команды вблизи нейтральной зоны.





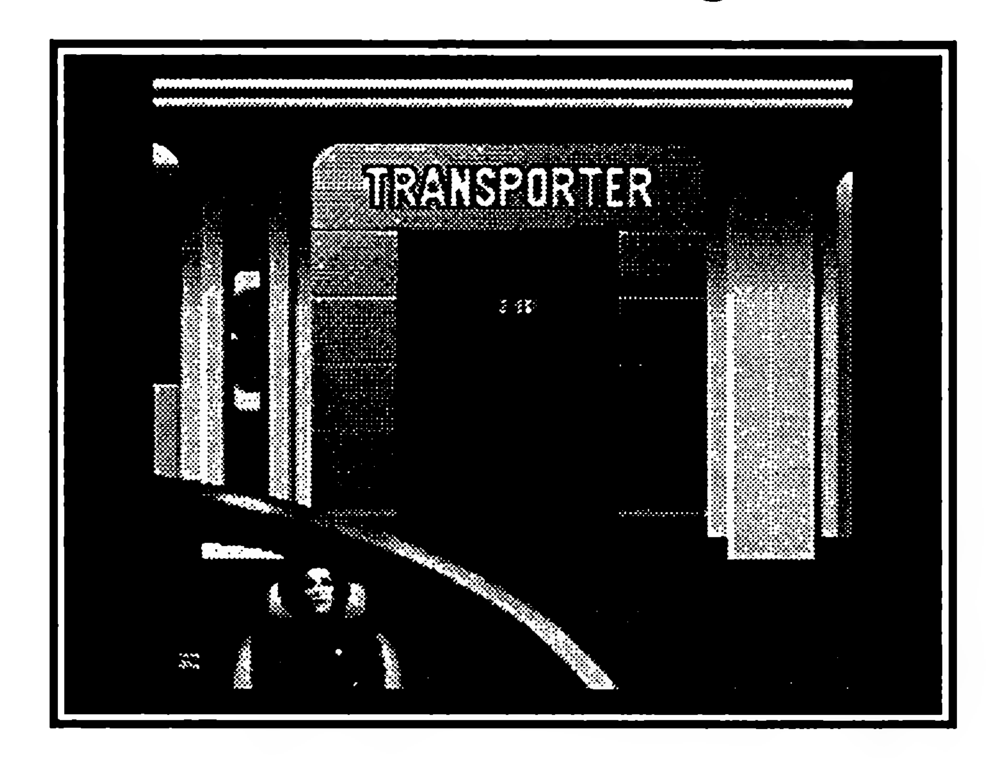
Жест доброй воли был отвергнут, озабоченные вопросами секретности ромулане возжелали искать своих сородичей самолично и в пространстве Федерации. Их послу, конечно, отказали, а на границу владений сослали «Энтерпрайз». Спустя месяц патрулирования скучающий экипаж получил сигнал бедствия с шестой планеты системы Кодис Ню от доктора археологии Т'Ларис. Заметив на орбите ромуланский корабль, она проявила разумное беспокойство. И, хотя подоспевший «Энтерпрайз» никаких признаков вторжения не заметил, попытки запросить объяснения с планеты успехом не увенчались, так что Пикар отправил в обследуемые ученой руины группу для проверки. Оказалось, хитроумные нарушители отослали доставивший их корабль-скаут, а сами высадились и осадили укрывшуюся за силовым полем Т'Ларис. Именно поле помешало экипажу засечь ее сигналы и поднять на борт. Но вот немногочисленный вражеский десант пал от рук бойцов Федерации, и те, удостоверившись в добром здравии археолога, вернулись на «Энтерпрайз». Т'Ларис же покинуть руины отказалась, ибо готовность ромулан пойти на такой риск можно было объяснить лишь их чрезвычайным интересом к раскопкам.

Но тут корабль был внезапно обстрелян ромуланским судном, по описанию похожим на доставившее десантников. Каково же было удивление Пикара, когда капитан агрессора Саронда заявил, что на орбите его корабль находится по причине поломки, вызванной выстрелами «Энтерпрайза»! А Т'Ларис, дескать, просто ошиблась, приняв ищущих убежище разведчиков за коварных убийц... Но поскольку все неисправности уже были устранены, «обиженного» Саронда решили отпустить с информацией для его возможных последователей, что планету лучше не трогать. Как уже упоминалось, больше одного спасателя посылать не следует. И налево без подготовки не суйтесь. Возможные встречи с ромуланскими кораблями всегда реально разрешить мирным путем. Но если охота подраться, нападайте без оповещения по радио, никто не осудит. Версии возможных нарушителей границы опираются на наличие в нейтральной зоне враждебного пришельца, который кого обстрелял, кого — вовлек в погоню, а кто просто явился на сигнал его жертвы. Все это вполне укладывается в сюжетную линию, непонятно лишь, почему обездвиженные обидчики археолога не были допрошены, а просто остались сидеть на месте раскопок?..

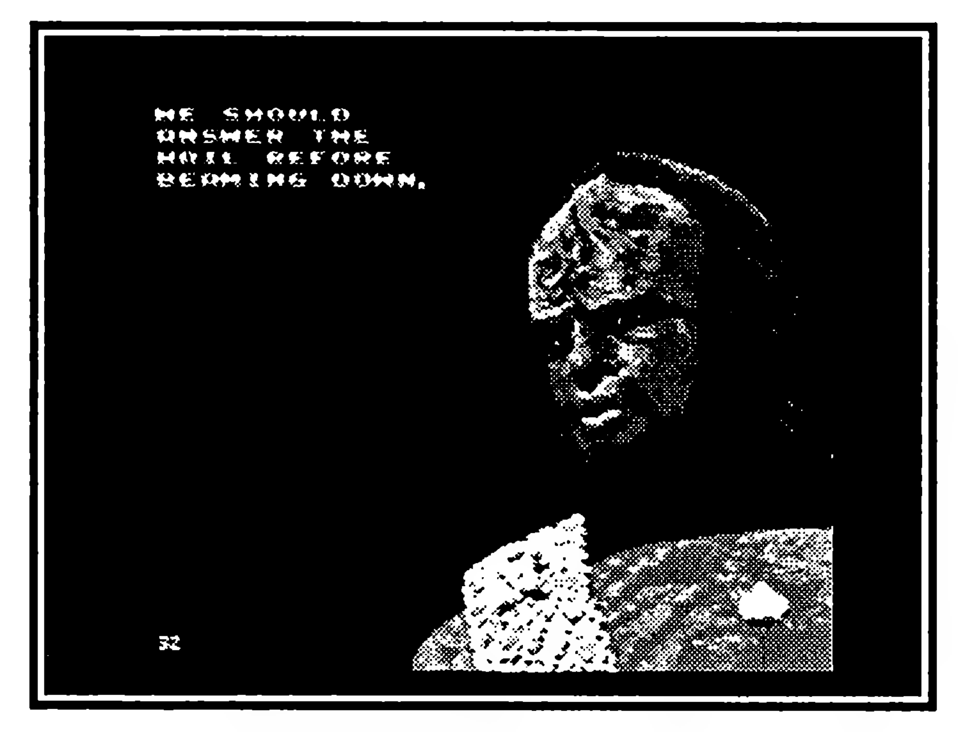


Так и не суждено было нашим героям вернуться к рутинным обязанностям дежурных. Какой-то торговец занес диагоранскую лихорадку на четвертую планету Альфы Ориона, и неподготовленные обитатели наверняка вымрут без помощи Федерации. «Энтерп-

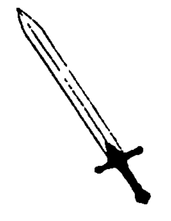




райз» ближе прочих находился к месту эпидемии и был послан на помощь адмиралом Болдуином. А Пикару тот заодно сообщил о подозрительных маневрах ромулан вблизи нейтральной зоны, чтобы ухо держал востро. Уже на подлете к зачумленной планете дежурный по навигации обратил внимание на аномалию в пространстве, вызванную неработающими скачковыми двигателями неизвестного корабля. Согласно расчетам бортового компьютера, орбита судна невиданной доселе конструкции в скором времени должна была ввести его в атмосферу планеты. Пикар понадеялся успеть спасти попавших в беду визитеров от горькой участи на обратном пути, форсировал разгрузку медикаментов и, убедившись в успешном начале вакцинации, вернул «Энтерпрайз» к местонахождению находки. Посланный на борт инженер быстро определил, что в результате столкновения корабля-пришельца с небольшим астероидом пострадал главный его компьютер, а у маневровых двигателей накрылись системы привода. Погруженные в криосон обитатели оказались изолированы системой безопасности — именно их отсек пробило высокоскоростной пылинкой, и лишь восстановив давление специальным насосом, посланник Федерации проник внутрь и завершил сбор нужных для ремонта деталей. Прежде всего, восстановите энергоснабжение корабля, заменив перегоревшие элементы на распределительном щите найденными в шкафах инженерного отсека. Теперь посетите склад справа, ангар внизу и медотсек слева, чтобы заполучить насос (Pressurization Pump), три составляющих для компьютера (Optical Circuit, встречаются парами, берите пока правую), а также баллончики для отладки двигателей (Liquid Storium и Tonic Vifium, их нужно подсунуть под патрубки, соответственно, в верхней и нижней частях машинной установки в центре корабля). В верхней части справа от компьютерного терминала возьмите еще один правый элемент, а в комнате слева и зале с криокамерами — левые. Теперь можно приступить к сборке компьютера и запуску двигателя (рубильники на корпусе движка). Можно спасти корабль и перед доставкой лекарств, но тогда вас ждет дополнительный сеанс связи с Болдуином.



Вернувшийся герой не успел доложиться командованию, как пробужденные активированным компьютером пришельцы стали искать контакта для изъявления благодарности. Оказывается, эунасиане летели 10 тысяч лет (!) из отдаленного уголка вселенной, чтобы участвовать в Испытании. Поскольку на данный момент на первый план для них вышла проблема выживания, ответственность перед будущим была переложена на представителей Федерации в лице Пикара и его товарищей, для чего на борт «Энтерпрайза» был



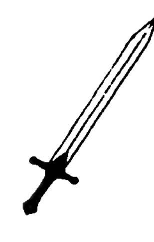


послан подарок — ПИВА, призванный обнаружить прибытие ДИПа, мощнейшего орудия по контролю над Вселенной. Давным-давно эунасиане осознали его действие, их герой успешно преодолел все тесты и ясно доказал, что обладание такой силой — искушение не для слабаков или слабоумных. Своим участием в грядущем Испытании члены Федерации должны предотвратить передачу ДИПа в недостойные руки соперников... Вместо благодарности Пикар получил приказ на очередную спасательную операцию. На одной из лун третьей планеты Гаммы Ориона бесследно исчезают шахтеры. А в нейтральную зону с ромуланской стороны начали вторгаться неизвестные звездолеты, причем заинтересованным близостью событий Клинтонам удалось наблюдать схватку одного из них с крейсером самих ромулан. Но пространство Федерации пока нарушено не было, поэтому ничего «Энтерпрайз» от задания не отвлекло. И в обезлюдевшие шахты вскоре был послан исследовательский отряд. Оказалось, что на безжизненной по каталогу планетке обитают кротообразные твари, они-то и виновны в пропаже колонистов. К счастью, медленный жизненный цикл животных вынудил их создавать запасы пищи, и в раскиданных по подземному лабиринту коконах были найдены невредимые, хоть и до жути напуганные люди.

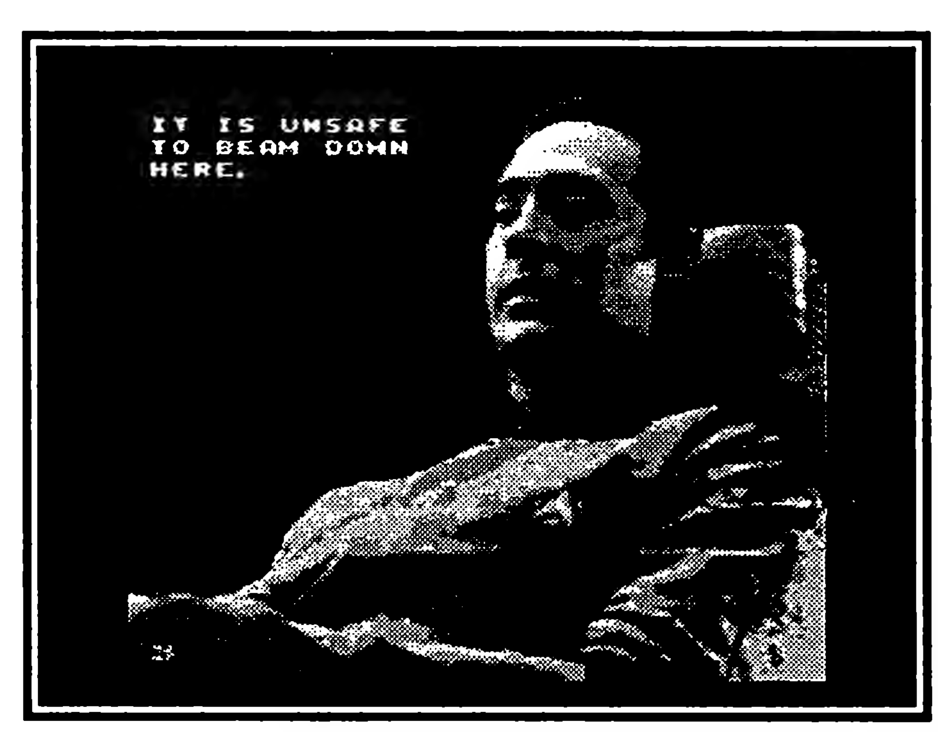


Пока прощались спасители и спасенные, руки друг другу трясли, по гиперсвязи опять пришло сообщение от Т'Ларис. Ничего срочного, просто дошли до нее слухи (неважно, был ли на эту тему разговор с Болдуином) о ДИПе и прочих находках. А поскольку коммуникатор в руинах стоит слабенький, да и всяким там ромуланам давать шанс на получение столь важных сведений не стоит, Пикар решил переговорить с докторшей при встрече. Интерес археолога объяснялся ее недавней находкой — историческими сводами древней цивилизации. Еще до появления людей на Земле скоплением планет в квадранте Гамма правила демократическая организация, именуемая Сенаториус. Военная основа ее власти, Дерандомайзер Интегрированного Поля (кратко — ДИП), во времена упадка активно использовался, в результате чего со многих небесных тел жизнь была напрочь стерта, а некоторые и вовсе исчезли. Сам термин звучит неброско и, на первый взгляд, является всего лишь универсальной отмычкой к защитным полям, единственному надежному на сегодняшний день средству защиты. Но, согласно записям, размерами ДИП был сильно велик, эдакая «звезда смерти». Однозначно, он не должен вновь попасть в плохие руки. А потому Пикар, не раздумывая, вручил эунасианский ПИВА докторше для экспресс-анализа. Пора всерьез заняться Испытанием, чего бы это ни стоило!

Либо до, либо сразу после повторного визита «Энтер-прайза» на Кодис-Ню-шесть вы повстречаетесь с кораблем ференджи расы торговцев. Дэймон (вождь, типа) Терплак в процессе разговора пожелает вам помочь и подскажет, где искать Дэймона Радны, знатока ромуланских кодов. С помощью адмирала Хиллоко, командующей станции 202 (что близ пятой планеты Кодиса), вы его найдете на шумном Базаре, расспро-

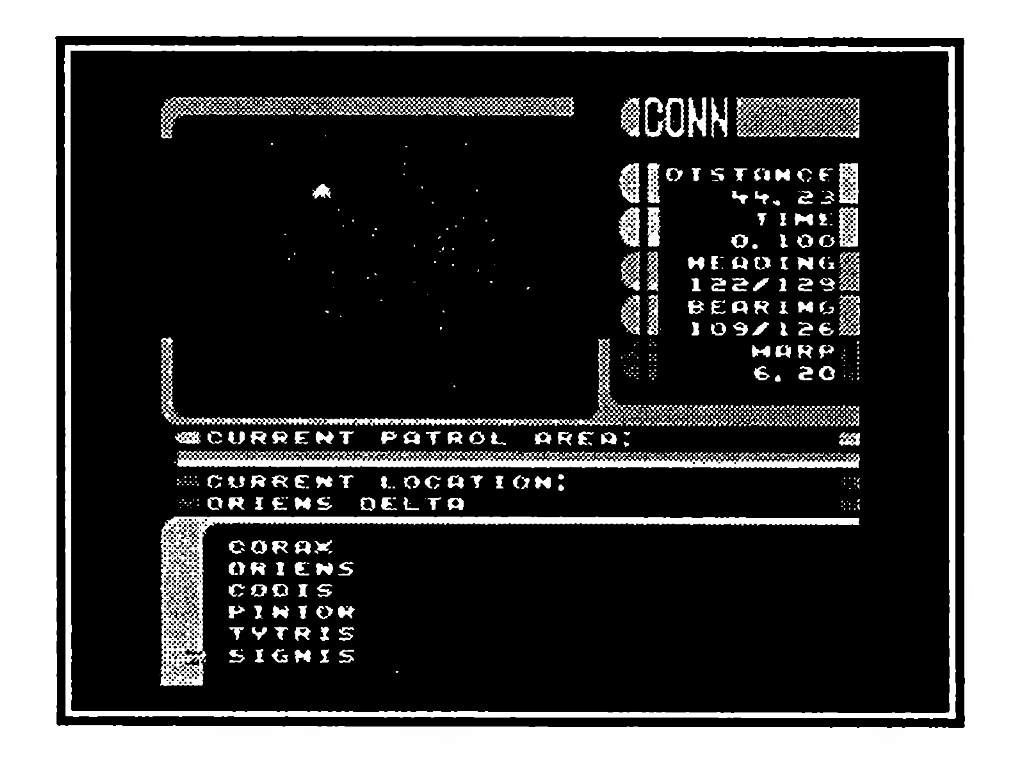


сив сидящую справа от зала телепортации инопланетницу Пикаром или Трои (прочим членам экипажа недоверчивое существо ни в чем не признается). В обмен на координаты шахтерской планеты поставщик горнодобывающего оборудования Радны пошлет вам таблицу кодов, и жизнь потечет далее. Но вот ведь прикол: расстреляв без разговоров корабль Терплака, вы всей этой тягомотины избежите, никак концовку игры не испортив и лишь слегка огорчив Пикара! Он вам так прямо и скажет: Какого хммх. Отказавшись от всякой своей причастности к «мокрому» делу. А коды вы все равно получите — от ромулан, наверное...



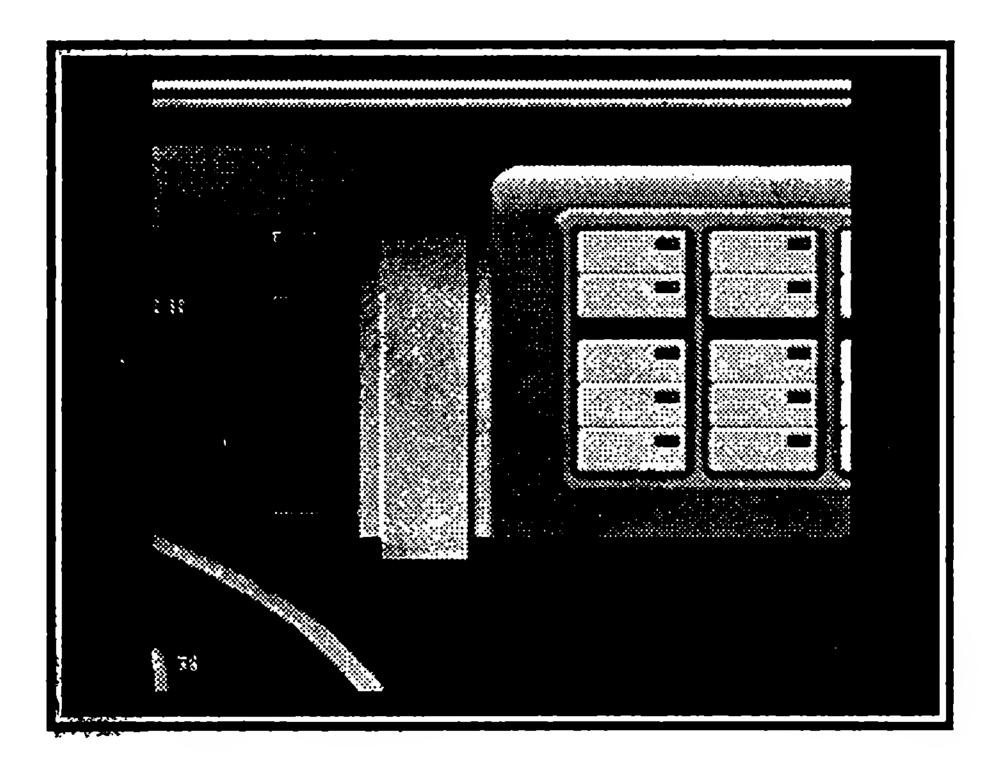
Есть основания полагать, что битва уже началась. Космолет «Накатоми» атакован неизвестными, в отчаянном призыве капитана последнее слово — «абордаж»! По прибытии в сектор Титрис-Йота-четыре на связь выходят захватчики, еще одна невиданная ранее раса. Империя Чодак вторглась в пространство Федерации и захватила экипаж мирного судна в заложники. Никакие угрозы не действуют, террористы не боятся смерти, но прекрасно осведомлены о моральных проблемах соперника. Раскрыв карты, Пикару удается выяснить мотивы имперцев, которые тут же исчезают в пространстве. А инженер-связист перехватывает шифровку ромулан, из которой становится ясно, что их по космосу носит отнюдь не из-за сигналов тревоги атакованных пришельцами товарищей. Стало быть, уже три участника грядущих Испытаний найдены!

Уникальный случай в этой игре, диалогом допускается небольшое изменение сюжета! Выберите первый вариант ответа. Потом, в зависимости от первого слова реплики имперца (HA! или LAWS!), — второй вариант дважды или четырежды, снова первый, затем любой, второй и дважды первый. Достигнув победы дипломатии, посылайте на борт судна группу захвата, отстреливайте вероломных врагов и... спасайте заложников! Миссия эта на дальнейший ход игры не повлияет, а интересующимся посоветую взять в команду лучших стрелков — Ворфа и Дейту — бой предстоит нешуточный. Левая из четырех кнопок в первом инженерном зале снимет энергощит в левом нижнем углу второго зала. Поскольку почти все двери заблокированы, пользуйтесь вентиляционными шахтами, разбивая решетки на входе. В третьем зале вам понадобятся двое для поочередного продвижения по коридорам склада со своевременным направлением сторожевых пушек.



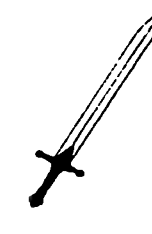
В конце найдете две кнопки, каждая отключает один из щитов на пешеходном мостике второго зала, но активирует другой. По ту сторону моста идите направо, щит перед очередной решеткой отключите второй слева кнопкой в первом зале. Истребив оккупан-

тов в жилых помещенях, пройдите через шахту верхней левой комнаты, нажав предварительно правую кнопку в кают-компании снизу. Еще один зал, последняя шахта — и вы рубке космолета вместе с четырьмя имперскими террористами... Проявите милосердие, ваша цель — решетка правом конце зала.

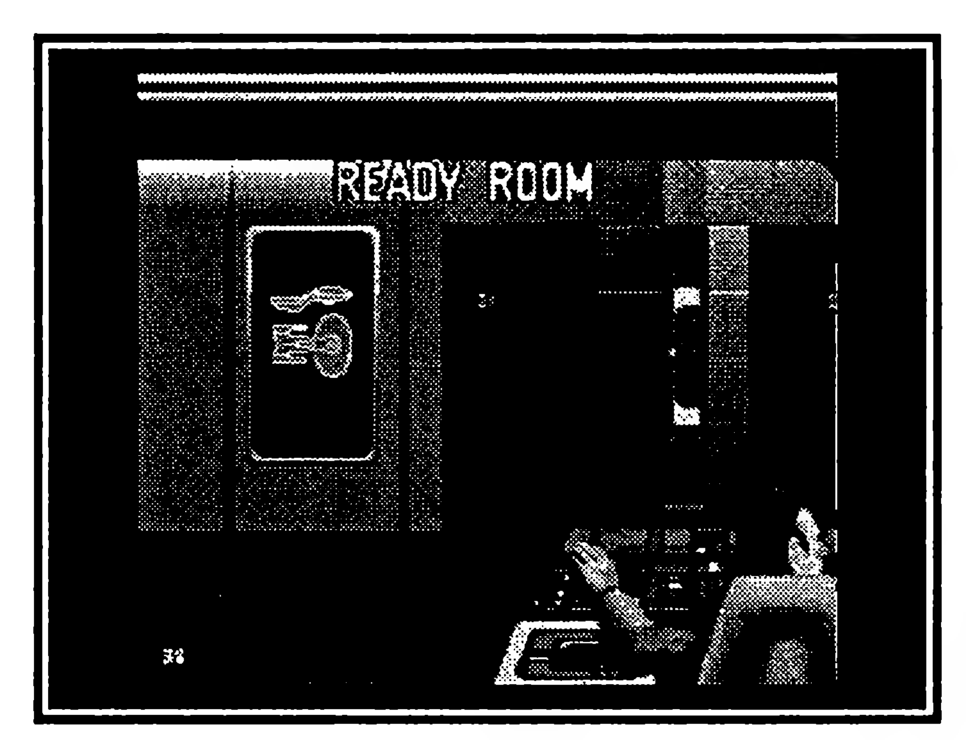


Т'Ларис не подвела, ПИВА по атомам изучила и вот опять призывно сигналит лампочка гиперсвязи. А лейтенант Ворф доложил, что в кластере Веренитор им обнаружена подпространственная аномалия. Но только сунувшись в том направлении,«Энтерпрайз» засек сигналы стольких суден, как ромуланских крейсеров, так и имперских пузатых крепостей, что едва избежал явно неравного боя. Прибор Искусственных Временных Аномалий в толковании мудрой докторши предназначается для навигации сквозь своего рода дырки в пространстве. И, будучи настроенным соответствующим образом, может привести корабль к любой цели в обход всех законов физики. Этот, как удалось выяснить, ориентирован на маяк ДИПа. Как и фотонные торпеды, в действие он приводится топливной смесью равариума и пеллентиума. Запас за время ожидания в трюме эунасианского корабля израсходовался, но был без проблем восполнен. «Энтерпрайз» повторно посетил район аномалии, не встретив на этот раз никаких преград на пути. Как и предполагалось, прочие претенденты на обладание ДИПом нашли свой способ попасть на Испытания. Которые и начались незамедлительно по прибытии представителей трех цивилизации на арену пред сребroликим посланником Сенаториуса. Десять тысяч лет назад падение правителей-эунасиан в пучины мракобесия и беззакония успешно завершилось, прозревшие злодеи ужаснулись своих деяний и отправили ДИП на сто веков вперед во времени в надежде, что за это время разовьется цивилизация, в достаточной степени одаренная Силой, Добротой и Мудростью, чтобы занять трон правителя вселенной. Граждане Федерации в лице экипажа «Энтерпрайза», ромулане и представители империи Чодак должны пройти три Теста, заполучить три Символа, после чего подвергнуться финальному Испытанию. Объявив, что первый Тест — проверка сил участников — состоится на одинокой ледяной луне, посланник вернул представителей на их корабли. Анализ планетных систем кластера показал, что под определение первой арены подходит спутник Беты-3. Правота сей догадки была доказана ужасающе однозначно...

Перед стартом к указанной выше планете полностью подготовьтесь к космической битве — на ее орбите вас атакуют сразу восемь (!) кораблей-дроидов. И хотя одновременно в бой входят только два, итог долгой схватки запросто может оказаться плачевным. Дабы пореже натыкаться на торпеды противника, следуйте навстречу параллельно их курсу. На прогулку высаживайте полную четверку. Одну пару за первой решеткой отправьте вдоль левой стены, пусть достигнет угла с рычагом на верхней стене, ничего вблизи не открывающим, и нажмет его. Другая пара после решетки пусть идет вдоль правой стены, а в конце пути разобьет две полости в стене и добудет из них кристаллы (Valve Control). Другие полости разбивать не стоит, в них сидят запасные роботы охра-



ны. Теперь проще отозвать всех на «Энтерпрайз», заменить пострадавших на свежих людей, причем во главе с Ворфом или Дэйтой. Лишь они способны, доведя группу до моста через реку лавы, активировать его после установки на место кристаллов. Отправьте по члену команды в каждую дверь, кроме самой левой, пусть достигнут переправ, а в центре — рукоятки. Нажав оную, следует ее удерживать, пока ушедший направо персонаж не пройдет за образовавшийся мост. Там — еще одна рукоятка, оставшегося героя проведите через центральную дверь и врата крепости к доступному теперь рычагу и активируйте третий мост. Последний переключатель, и в крепости откроется шкатулка с Символом Силы. Возвращайтесь на арену. Место для следующего испытания, зеленая окольцованная планета, также была найдена в каталоге небесных тел — система Гаммы Веренитора, луна 6Е. Профессиональным спасателям не составило труда помочь попавшему в беду обитателю этого цветущего мира и пройти тем самым тест на Сострадание. Посылайте троих. Один пусть сначала дойдет до реки, найдет передвижную переправу и аккуратно пробежит по ней на тот берег, чтобы добыть амулеты для проникновения внутрь каменного периметра справа (первый даст приятель пропавшего туземца, второй сами возьмете в его хижине). Внутри вы вскоре зайдете в тупик, но джунгли слева скрывают листвой проход к пещере (идти придется на ощупь). Там, синхронным нажатием двух кнопок вызвав мост, вы и найдете заблудшего аборигена. Последний тест, вызов Мудрости героев, состоится на планете, один из спутников которой мечется по орбите в отличном от прочих направлении. На «пятерке» Дельты Веренитора. Посылайте четверых и ведите их по возможности цепочкой. «Мудреные» события произойдут в следующем порядке:



1) одновременное нажатие четырех кнопок, находка ромбовидного камня;

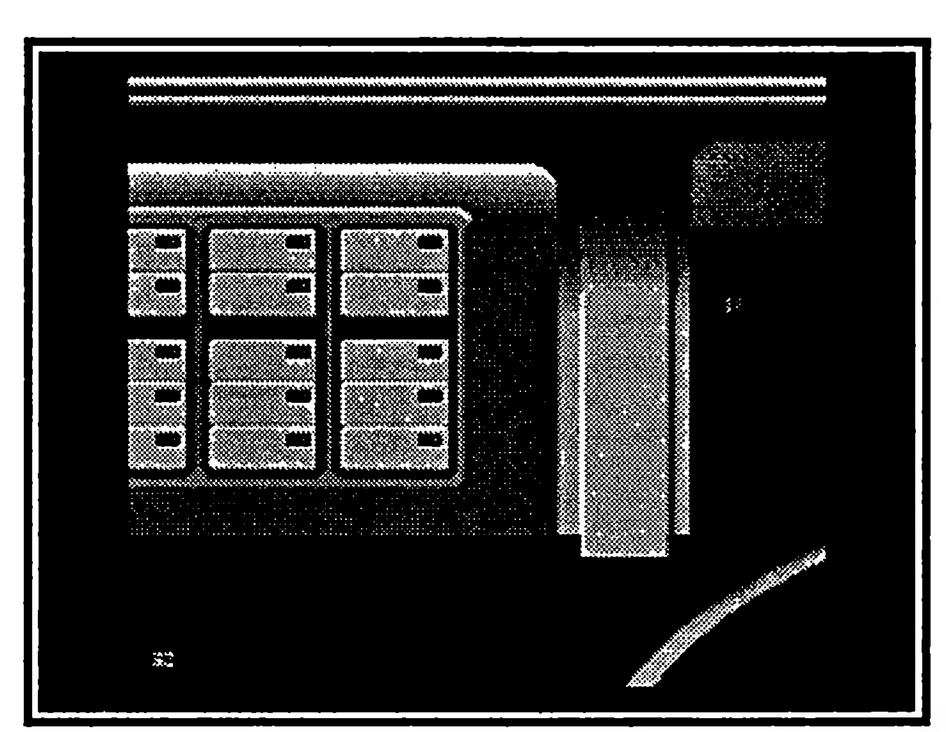
2) зал с телепортационным полом (идите по прямой до третьего ряда выделенных цветом плит, после чего по отрезкам между парами таких плит: влево, два вверх, три вправо, вверх, два влево, вверх до выхода);

3) пропасть, мост над которой можно создавать лишь кусками (оставив одного героя нажимать кнопки в кодовой последовательности (3-4-2-1 -2-3 при от счете слева), другого ведите по образуемым участкам моста до фиксирующей мост кнопки);

4) дверь с тумблером (оставив одного у переключателя, заводите остальных в дверной проем, чтобы тот не захлопнулся);

5) два зала с полом под напряжением (пробегайте быстро но прямой);

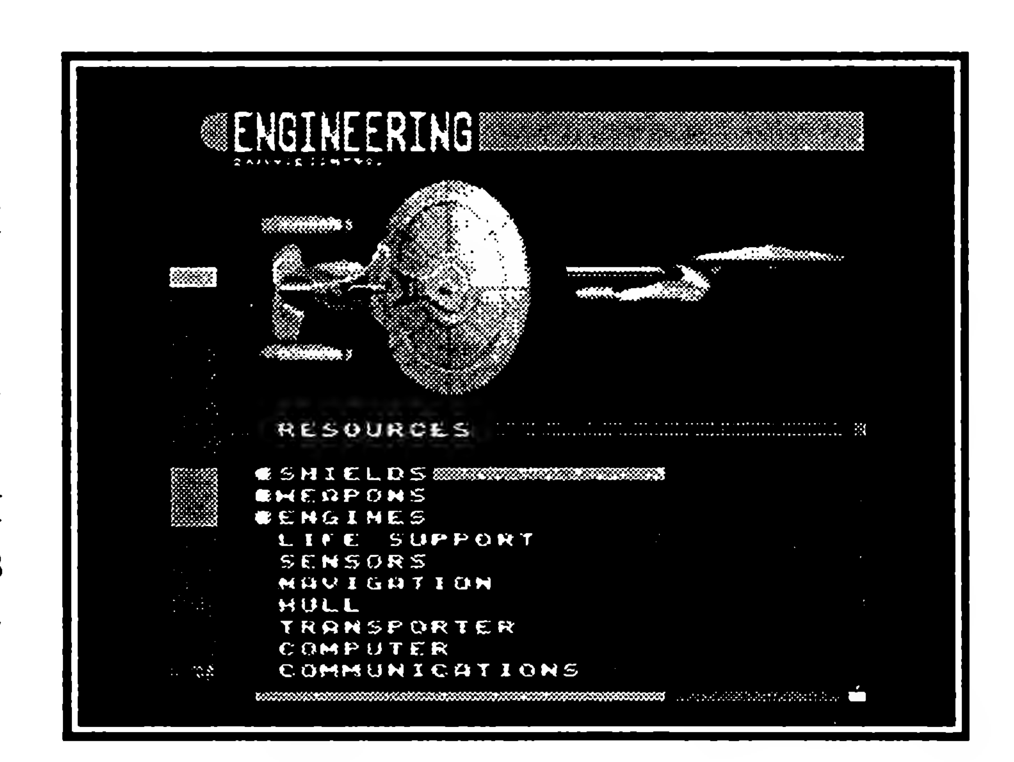
6) еще одна пропасть с мостом-конструктором (аналогично, 2-6-3-5-1-2-4);







7) сеть телепортаторов (попав в нее, пробирайтесь через нижний левый, затем правый, опять правый и левый нижний порталы к вратам, у которых оставьте группу, одним персонажем сходим на второй справа портал за еще одним камнем и обратно);



8) зал с хитрыми колоннами (уловив момент, проводите всю группу гуськом);

9) еще одна дверь с четырьмя кнопками (здесь также берется третий камень, через желоба с камнями героев переводите по одиночке);

10) дверь с тремя гнездами под камни;

11) камера синтезатора (нажимая кнопку, добудьте из закрытого предварительно ящика три элемента для телепортаторов соседнего зала).

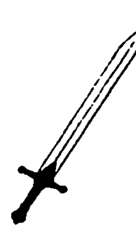
В зале порталов сначала всех ведите в нижний; оставив там одного у кнопки, остальных пропустите через левый портал; здесь доверьте еще одному самую дальнюю кнопку, а двух свободных героев ждет за правым телепортатором потрясающая проверка командных свойств (для чего им лучше располагаться рядом в командном столбце). Ну и, в конце концов, шкатулка с Символом Мудрости!

Как и опасался Пикар, всем участникам удалось пройти три Испытания и выйти в финал. И теперь участь вселенной зависит лишь от его поведения в обществе двух других капитанов и самого экзаменатора — все четверо, вооруженные фазерами, высадились на треугольном пятачке в озере лавы. Велик, конечно, соблазн, пустить в ход дарованное оружие, но... Не зря именно тест Мудрости был пройден последним — ни силой, ни жалостью к озверевшим соперникам в данной ситуации успеха не добиться. Ведь в вашем распоряжении остались добытые символы, а на арене стоят такие подозрительно знакомые столбики со шкатулками... Короче, суйте палочку Сострадания в правый феугольник, а жезл Силы — в левый. Враги исчезли, остались третий символ и неугомонный посланник Сенаториуса на треугольнике в центре арены. Сдается, фазер вам все же выдали не зря...

Свершилось! Ужасающее орудие древности нашло себе нового хозяина, безграничная сила и исполнение любых желаний предложены в качестве награды. Но что это? Хлебнувший Мудрости через край, капитан Пикар отвергает то, что вы добыли с таким трудом, и посылает ДИП в далекое будущее в надежде, что потомки с ним совладают лучше... Обидно, да? Что ж, пройдите игру еще раз, может, вам удастся привести финальный диалог к иному результату. А может, с восьмого раза полные мудрых мыслей писания все же достигнут своей тайной цели, и весь мир вдруг расцветет для вас новыми красками, знаменуя приход лучших времен на Землю...

Автор описания Денис НЯНЕНКО

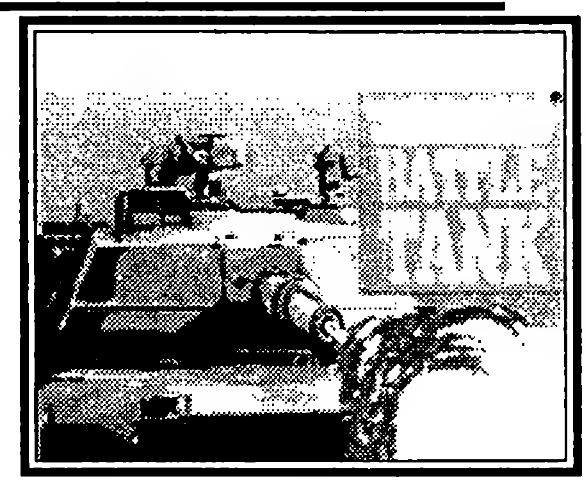




КОДЫ

ABRAMS BATTLE TANK

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Рейтинг★★★★★



Неуязвимость:

Во время демонстрации нажмите **B,B,C,B,C, C,C,B,C,B,B,C.**

Умный танк:

Когда вы поворачиваете башню, прицел (направление, в котором башня смотрит на врага) сдвинется, но направление движения самого танка останется тем же. В битве это очень полезно, поскольку вы не подставляете корму и борта.

ADDAMS FAMILY

Ocean/Acclaim • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

?1H1T, ?&91Z, V&S1H,VDHK4, VLKKV, V&S1H, &1YK4, LG#9P, L?SR4, B9SR7, BGY1F, B?Z9B, LLJ9#, BLH1S.

AERO THE ACRO-BAT 1

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Экран установок игры:

На экране **START/OPTION** нажмите **C, A, →, ←, C, A, →, ←**. Идите на первый уровень и, когда появится Аэро, сделайте в игре паузу. Нажмите **↑, C, ↓, B, ↓, A, →, B**. После набора кода нажмите и удерживайте **A** и **C** до тех пор, пока не появится экран установок.

AERO THE ACRO-BAT 2

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

В меню игры войдите в Options и прослушайте 8, 4, 19, 71 звуки. После такой комбинации экран вздрогнет. Начните игру и остановите с помощью кнопки Pause. Если нажать **↓, A+ C** то вы увидите таблицу, где можно выбрать уровень игры.

Пароли этапов:

2 - Zero, Aero, Aero, Batasha;
3 - Batasha, Batasha, Zero, Alter Aero;
5 - Dr. Dis, Ektor, Batasha, Aero;
6 - Ektor, Alter Aero, Dr. Dis, Zero.

AFTER BURNER 2

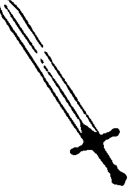
Sega • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★

Выбор уровня:

Когда на экране появится заставка со словами «**START/OPTIONS**», одновременно нажмите и удерживайте на пульте кнопки **A,B,C** и дважды нажмите **START**. Выбирайте любой уровень (вплоть до двадцатого) клавишами **←** и **→**.

Дополнительные ракеты :

Удерживайте ниже перечисленные клавиши во время дозаправки и увеличите общее количество ракет до ста:



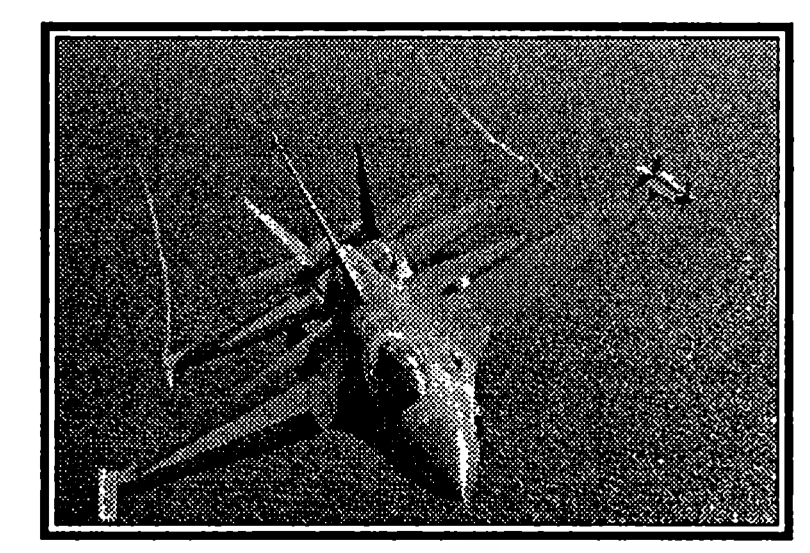
Раунд 3:	← и B	Раунд 13:	← и B
Раунд 5:	→ и B	Раунд 16:	→ и B
Раунд 9:	B	Раунд 19:	B
Раунд 11:	→ и B	Раунд 21:	→ и B

AIR DIVER

Astmik • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★

Неуязвимость:

Выведите на экран карту и установите курсор в то место, где нет врагов. Держи **START** и нажмите **A, B, C, B, A, A, B, C, B, A, B**. Держи **START**, пока не начнется игра.



Если нажать кнопку **START** совместно с нажатием еще одной кнопки, то вы сможете выбрать этап:

удерживая **A** - бой с самолетом аса-противника;

удерживая **B** - поразить базу;

удерживая **C** - сражение с последним боссом.

AISLE LORD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выберите режим **CONFIGURATION** и поставьте курсор на **«SE NO»**. Затем нажмите кнопки в следующей последовательности: **A, B, C, C, B, A, B, A, C, A, C, B, A**. Экран начнет мерцать. Тогда выберите команду « **INITIAL START**», и вам не придется участвовать ни в каких сражениях.

ALADDIN

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★★

Переход с этапа на этап:

Наберите в паузе **A, B, B, A, A, B, B, A.**

Вечная жизнь, бесконечные яблоки и т. д.:

В Options набрать **A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B**

ALIEN 3

Acclaime/Probe/Arena Entertaiment • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Это опасное приключение по бесконечным коридорам космической станции с целью уничтожения жестоких инопланетян. В игре 18 уровней.

Переход на другой уровень:

Используя пульт № 1, войдите в экран OPTIONS, затем на пульте 2 нажмитете **C, ↑, →, ↓, ←, A, ↑, →, ↓.**

После звукового сигнала можно начать игру. На пульте 1 поставьте игру на паузу и нажмите **C, A, B.** Экран станет зеленым. Снимите игру с паузы и вы перейдете на другой уровень.

ALIEN SOLDIER

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

2 - 3698	8 - 4569	14 - 2623	20 - 2878
3 - 0257	9 - 8091	15 - 6325	21 - 3894
4 - 3745	10 - 8316	16 - 7749	22 - 4913
5 - 7581	11 - 6402	17 - 3278	23 - 2852
6 - 8790	12 - 9874	18 - 1039	24 - 7406
7 - 5196	13 - 1930	19 - 1962	25 - 5289

ALIEN STORM

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

5Неограниченное количество жизней:

Выберите в качестве героя Скутера. Когда ваша жизненная энергия подойдет к нулю , самоуничтожьтесь. Так вы сможете продолжать игру до бесконечности.

ALISIA DRAGOON

Game Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

После того как исчезнет логотип «SEGA», нажмите **A**, затем нажмите **B** и держите кнопку, пока Гайнакс не исчезнет с экрана. Теперь нажмите **C** и нажмите **START**, когда на экране появятся звезды. Вы услышите звон. Теперь во время игры, нажимая **C**, вы сможете пропускать нежелательные уровни.

Восстановление здоровья :

Нажмите **A** на втором пульте , затем нажмите и удерживате ↑ на первом и нажмите **B** на втором.

Увеличение громовой магии:

Нажмите **A** на втором пульте, затем нажмите и удерживайте ← на первом и нажмите **B** на втором.

Увеличение силы магии и количества очков за попадание:

Нажмите **A** на втором пульте , затем нажмите и удерживайте → на первом и нажмите **B** на втором.

Усиление громовой магии:

Нажмите **A** на втором пульте , затем нажмите и удерживайте **B** на первом и нажмите **B** на втором.

Покадровый просмотр:

Нажимайте **A** на втором пульте, чтобы сменять кадры.

Отключение режима замедления:

Нажмите **B** на втором пульте.

ALTERED BEAST

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Выбор персонажа:

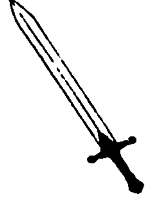
Во время заставки держите джойстик в положении ↙ и нажмите **A, B, C** и **START**, чтобы выбрать персонаж (Волк, Медведь, Тигр и т. д.).

Бесконечные жизни :

Нажмите **START и A** во время появления заставки на экране , чтобы начать новую игру с того места , где вы закончили предыдущую.

Дополнительные опции:

Нажмите **START и B** для вызова на экран меню опций.





Выбор драки:

Чтобы выбрать уровень сложности, удерживайте **B**, когда нажмете на **START**. Появятся заставка и меню выбора, которые дадут вам возможность выбрать степень сложности, количество жизней, с которыми вы начнете игру, и силу.

Звуковой текст:

Чтобы прослушать все звуки игры, одновременно нажмите клавиши **A, C, →, START и ↑** на пульте.

100000 бонусовых очков в любом раунде игры:

Убей первого, второго и третьего волка, которые нападут на вас. В то же время попытайтесь схватить все три шара, которые превращают вас в оборотня. Если это удастся, получите сто тысяч бонусовых очков, правда, лишь в том случае, если убьете Нефа в конце раунда. Если все шары вам собрать не удастся, то на этом уровне Неф в босса не превратится и за победу над ним вы получите только пятьдесят тысяч очков.

ANIMANIACS

Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли для пропуска уровней игры (персонажи обозначены первыми буквами имени, __ пустая клетка):

Для легкого режима пропуск первого уровня:	YW- --- D--.
Для нормального режима:	
пропуск первого уровня:	DDD --- YW-;
пропуск первого и второго уровней:	YD- --- -Y-;
пропуск первого и четвертого уровней:	--- Y-- Y--;
финал:	WY- Y-- -Y-.
Для сложного режима:	
пропуск первого уровня:	YYD Y-- WY-;
пропуск первого и четвертого уровней:	WYD Y-- DY-;
пропуск первого, второго и четвертого уровней:	WWD Y-- -W-;
пропуск первого, второго, третьего и четвертого уровней:	-DD Y-- DY-.

ANOTHER WORLD (OUT OF THIS WORLD)

Virgin/Delphine Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Коды уровней:

2-HTDC	5-XDDJ	8-KLFB	11-TFBB
3-CLLD	6-FXLC	9-DDRX	12-TXHF
4-LBKG	7-KRFK	10-BRTD	13-CKJL
			14-LFCK

ARCH RIVALS

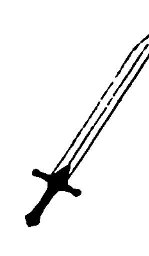
Flying Edge • Количество игроков 1 • Спорт • Рейтинг★★★

Получение мяча перед началом игры:

В раздевалке нажмите **A** и, удерживая ее, нажмите **START**.

Получение мяча после перерыва:

Нажмите **A** и удерживайте ее до начала игры.



ARCUS ODYSSEY

Renovation Products • Количество игроков 2 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли, дающие героям необходимые для прохождения игры силы:

Jedda

Уровень 2: KDEEEBHDZC
Уровень 3: KGEUEEGHS2
Уровень 4: K4EEMWTIDQ
Уровень 5: K4EEM4TPU3
Уровень 6: K4EEM4TTVC
Уровень 7: K4EEM4TXOH
Уровень 8: K4EEM4TZHM

Erin

Уровень 2: KDMEEBHCZK
Уровень 3: KGMEEEGGSU
Уровень 4: K4MEEWLK1I
Уровень 5: K4MEE4TOU3
Уровень 6: K4MEE4TSVC
Уровень 7: K4MEE4TWOH
Уровень 8: K4MEE4TYHM

Diana

Уровень 2: KDUEEBHDRS
Уровень 3: KGU2EEGHSU
Уровень 4: KOUEUWLI1Q
Уровень 5: KOUEU4LPM3
Уровень 6: KOUEU4LTNC
Уровень 7: KOUEU4LXWH
Уровень 8: KOUEU4LZ5M

Bead

Уровень 2: JD2EEBHABZ
Уровень 3: JG2MEEGEKL
Уровень 4: OG2EEOTI1Q
Уровень 5: OG2EE4TP2F
Уровень 6: OG2EE4LQFC
Уровень 7: OG2EE4LU4H
Уровень 8: OG2EE4LOXM

В режиме двух игроков можно комбинировать эти пароли, но только тогда, когда каждый игрок использует одни и те же коды.

Удвоение предметов:

Для того, чтобы получить двойное количество предметов, нужно начать игру в режиме двух игроков и сразу же избавиться от одного из них.

ARNOLD PALMER TOUR GOLF

Sega • Количество игроков 1 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Спрятанная игра:

Если вы затратите более чем 100 ударов на прохождение одной лунки, то на экране появится надпись GAME OVER. В этом случае нужно нажать кнопки **A, B, C** и одновременно с этим перевести джойстик в верхнее положение с тем, чтобы получить доступ на спрятанный уровень - мини версию FANTASY ZONE.

Суперудар:

При вводе своего имени наберите EVE и вы сможешь совершать прицельные удары на большие расстояния.

Тайный турнир:

Возьмите с собой любимые клюшки и используйте пароль для встречи на тайном турнире с опытными игроками: введите строчное «f» на всю длину верхнего ряда экрана и «9» на всю длину нижнего ряда.

Пароли турнира:

Пароль для игры в шестом раунде, где вы - чемпион с 340000 долларами, силой 7, техникой 7 и уровнем 4: EIA+ CpJ0 KAFU 7BEU VAqC RGSM pk4E gol8 LrHo.

Следующий пароль позволяет попасть на восьмой раунд в качестве лидера турнира с 348000 долларов, силой 7, техникой 7, уровнем 4: BIJ- Pyo3 IIFA Vuq4 aPCC Rcao SU8E goUI a4TO.

Пароль для девятого раунда. У вас 358000 долларов, сила 7, техника 8, уровень 4. Пароль: BhMu +TI- qCBR +g0L KdIK SWK5 W44A EIY7 XxWa.



Пароль, позволяющий вам попасть на десятый раунд вторым лидером с 372000 долларами, силой 8, техникой 9, уровнем 4 : Fifp 5+D3 CCEE -08D KXIg TC6e GJIQ NJEQ RFXC.

ARROW FLASH

Renovation • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Неуязвимость:

В режиме выбора установок замените Arrow Flash с Stock на Charge. Дождитесь демонстрации игры, просмотрите ее до конца, затем нажмите на START. При каждом нажатии кнопки С (более 3 секунд) вы будете неуязвимы 10 минут.

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

Core Design • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли уровней:

1 - INSULA
2 - CONDOR
3 - VIENNA
4 - AVALON
5 - DULCIS

ATHLETE POWER

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Максимальное количество жизней: DJYNROTPX7.

AWESOME POSSUM

Tengen • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Секретное меню:

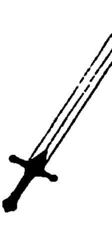
После окончания первой мелодии нажмите **C, B, C, ← + B, C**. Если все сделано правильно, вы услышите звук, после чего нажмите **A**. В этом меню можно установить неуязвимость и бесконечную жизнь.

B.O.B.

Electronics Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2 171058
Уровень3 950745
Уровень 4 472149
Уровень 5 672451
Уровень 6 272578
Уровень 7 652074
Уровень 8 265648
Уровень 9 462893
Уровень 10 583172
Уровень 11 743690
Уровень 12 103928
Уровень 13 144895
Уровень 14 775092
Уровень 15 481376



BACK TO THE FUTURE 3

Arena/Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★

Выбор уровня:

Сделайте паузу в игре, держите А и нажимай ↑, ↓, ←, →.

BARKLEY: SHUT UP AND JAM

Accolade • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли:

Уровень 2 - 3MJK 1VZ3
Уровень 3 - 3MGH 2VVW
Уровень 4 - 3MQR 2X9M
Уровень 5 - 3MNP 21?N
Уровень 6 - 3MST ?161
Уровень 7 - 3MBS ?208

BARKLEY: SHUT UP AND JAM 2

Accolade • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли:

Во время режима «Exibition» поставьте игру на паузу, выделите строку « Quit» и введите следующие коды:

Зеркальный матч: С, С, С.
Четыре Баркли: В, В, В.
Играть как партнер Баркли:

Blade:	**А, А, А**
Dolemite:	**А, А, А, А.**
Hamma:	**А, А, А, А, А.**
Jim-Pak:	**А, А, А, А, А, А.**
Pauly:	**А, А, А, А, А, А, А.**
Shuga:	**А, А, А, А, А, А, А, А.**
Spider:	**А, А, А, А, А, А, А, А, А.**
Bongo:	**А, А, А, А, А, А, А, А, А, А.**

BATMAN & ROBIN

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Общие советы:

Синие и оранжевые изображения Бэтмена - повышают мощность огня.
Оранжевые изображения Бэтмена - мощность огня становится ураганным.
Сгусток энергии - быстрое восстановление энергии.

Выбор этапа:

В режиме пауза нажмите **В, А, ↓, В, А, ↓, ←, ↑, С.**

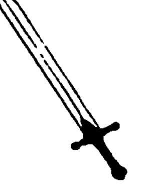
BATMAN FOREVER

Acclaim • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Секретное меню:

На экране меню установите курсор на PLAY THE GAME и наберите следующий код: **←, ↑, ←, ←, А, В.**







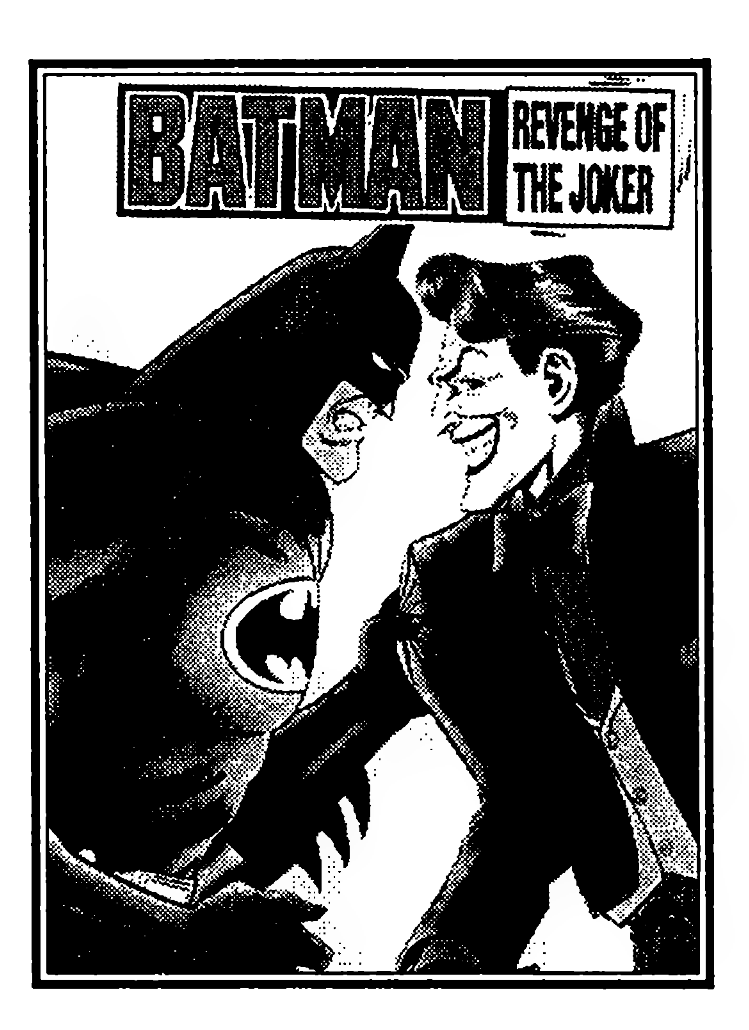
Суперудары и прочие возможности:

Для Batman'a

усыпляющее - ➔, ⬇, B
оглушающая бомба - ➔+A
усыпляющее - держа MODE ➔, ⬅, ➔, A
наводящее - ⬇, ➔, B
связывающее - ⬇, ⬇, ⬇, A
блокирующее - ⬇, ⬇, ⬇, B
приклеивающее - держа MODE ➔, ➔, ⬅, C
поражающее - ➔, B, ➔, C
отвлекающее - держа ⬇, ⬇ (turbo)
сломать шею - ➔, ➔, B
суперзащита - B, C быстро
бомба - ⬇, ➔, C
бумеранг - ⬇, ➔, A
скользящее - держа MODE ➔, ➔, ⬅, B
парализующее - ➔, ⬇, C
сдерживающее - ➔, ➔, C
удар коленом - ➔, ➔, B+ ⬆

Для Robin'a

усыпляющее - ➔, ⬇, B
ослепляющее - держа MODE ➔, ➔, ⬅, B
удар коленом -➔, ➔, B + ⬆
сломать шею -➔, ➔+B
замедляющее - ➔, ⬇, C
суперзащита - B, C быстро
прибивающее - ➔, ⬇, A
парализующее - ➔+A
стреляющее - держа MODE ➔, ➔, ⬅, C.



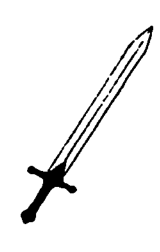
BATMAN: REVENGE OF THE JOKER

Sunsoft • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

В экране заглавия нажмите START, затем поместите летучую мышь в опцию «Passcode». Нажмите кнопку START. Введите код: 5257. Нажмите кнопку A, и в нижней части экрана появится группа символов. Поместите курсор влево над первой цифрой кода. Вводите коды для каждого уровня.

Стадия 1-1	1100	Стадия 1-2	1200
Стадия 1 Босс	1300	Стадия 2-1	2100
Стадия 2-2	2200	Стадия 2 Босс	2300
Стадия 3-1	3100	Стадия 3-2	3200
Стадия 3 Босс	3300	Стадия 4-1	4100
Стадия 4-2	4200	Стадия 4 Босс	4300
Стадия 5-1	5100	Стадия 5-2	5200
Стадия 5 Босс	5300	Стадия 6-1	6100
Стадия 6-2	6200	Стадия 6 Босс	6300
Стадия 7-1	7100	Последняя разборка с Джокером	7200



Непобедимость
Во время паузы нажать В и START (работает не на всех картриджах).

BATTLETECH

Imagesoft/Extreme • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2 .... STJNNN   Уровень 4 .... BBVLND
Уровень 3 .... GRBCHV   Уровень 5 .... BMBRMN

Бесконечное оружие:
BRN521

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

Konami/Tradewest • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★

Выбор уровня игры + 10 жизней в начале игры:
Выбери количество игроков. После загрузки экрана выбора персонажей нажмите ↓, ↑, ↑, ↓, **С, А, В** и **START.** Если все сделано правильно, раздастся звуковой сигнал и появится экран выбора уровней.

BEAST WRESTLER

Renovation Products • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★

Пароли этапов:

Первый уровень (Beginner):

2 (против Voulsine) - MONSTERRQYQYQMQQQFAQQK;
3 (против Airhohle) - MONSTERRQYQYQMQQQVAQSA;
4 (против Ventor) - MONSTERRAAQYQMWQIGAQSU;
5 (против Dycoon) - MONSTERRAAQYQMWQIGAQCU;
6 (против D-Biton) - MONSTERRAAAWQMWQPYAQKA.

Второй уровень (World):

1 (против Unknown) - MONSTERRAAAWQMWQPYAQKA;
2 (против Ulvolos) - MONSTERRAAAWADRDIHZQEF;
3 (против Allowena) - MONSTERRAAAWADRDIUZQRM;
4 (против Octii) - MONSTERRZXAWADRDIUZQRM;
5 (против Ploguraz) - MONSTERRZXAJADRDIJXQHI;
6 (против Hax -004) - MONSTERRZXZXADRFDMXQBK;
7 (против Maclha) - MONSTERRZXZXADRFDIZQKX;
8 (против Ominos) - MONSTERRZXZXAJRTWKXQVX;
9 (против Blenadan) - MONSTERRZXZXAJRTWOXQIH;
Финал - BONILLARWIWIWIFYNOXCD.

BEAVIS AND BUTT-HEAD

MTV/Viacom • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Больница - t0-e ByjI BKR4L

Улица -	3I2L yxF2e O7GEV
Колледж -	zbZs+OGDs159K9
Мир бюргера -	-Y+43c-jJ iUaVA
Дома -	F1xcDJfTo q8Owz
Гостиная (комната Beavis) -	aPjDY5fF+DTkrEN
Mall -	7YPP-SU9+SqiPH
За рулем -	FECROW6BcpOCVj
1 игрок с оружием -	e7EKY iP2qe taVfy
2 игрока с оружием -	Js2Nt 9SarV fDTRi
Части билета, деньги -	CpB-bgvxhn jAc6Z

BEST OF THE BEST: CHAMPIONSHIP KARATE

Electrobrain • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Максимальная мощь	- 445 WVBVHNW
Все противники покалечены	- 475 WVBVFPW
Чемпион	- 475 WVBBZPW

BIO-HAZARD BATTLE (CRYING)

Sega • Количество игроков 2 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

После загрузки экрана фирменной надписью «SEGA», удерживая нажатой клавишу **C**, опишите джойстиком полный круг по часовой стрелке, начав с положения ↑ и им же закончив. Потом нажми **START.**

Мощный звездолет:

на экране выбора корабля укажите в верхнем левом углу звездолет и нажмите **A+B+СТАРТ**.

BLACK HOLE ASSAULT

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★

Атака исподтишка:

На экране заставки выберите «Name Entry». Введите имя BIGNET. Выйдите из меню и выберите BIGNET. Игра пойдет как обычно, но теперь, если не хотите сражаться с врагами, нажимайте **START** на втором пульте - и проскользнете мимо противника.

Просмотр:

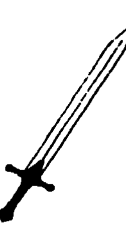
С помощью этой уловки можно просмотреть все заставки игры. Выберите в меню «Ввести имя» и запишите FOMA, после чего можно начинать игру. Вместо начала игры вы увидите персонажи японских мультфильмов на экране. Выберите любого из персонажей и можете посмотреть одну из интермедий. Для того, чтобы выйти из этого режима, необходимо нажать **RESET**.

Тайный уровень:

В меню выберите миссию «Operation BHA» и введи в нее свое имя AZY. Вы попадете в «Black Ball Assault», являющийся межгалактической версией пинг-понга.

Мгновенная смерть противника:

Для мгновенного уничтожения любого противника запишитесь под именем BIGNET и нажмите **START** на втором пульте во время сражения.



BLOOD SHOT (BATTLE FRENZY)

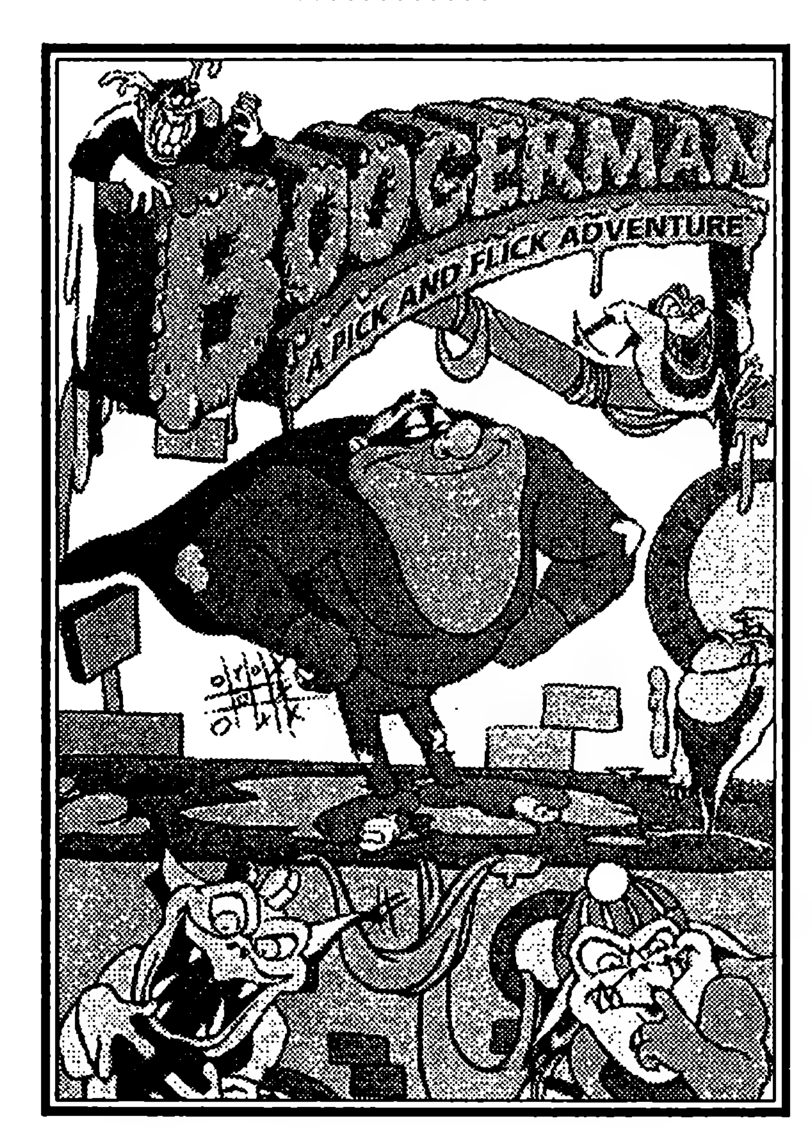
Domark/Acclaim • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Коды:

Пропуск уровня (в паузе): .... ↑, A, ↑, A, A, ↓;
Плазменная пушка: .... ←, B, C, ↓, ↓, →;
Плазменная винтовка: .... ↑, B, ↑, A, B, B;
Боеприпасы: .... B, B, B, →, ↓, ←;
Кислород: .... C, C, B, A, ↓, ↓;
Ракетница: .... ↑, →, ↓, ←, ↑, →
Красный ключ: .... ↓, ↓, B, C, ↑, ↑;
Желтый ключ: .... ↓, ↑, B, C, ↓, ↓.

BOOGERMAN: A PICK & FLICK ADVENTURE

Interplay • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★



Выбор уровня:

На экране заглавия нажмите ↑, ↓, ←, →, C, B, A.
Бессмертие (на время): ↑, ↓, ←, →, B, ↑, ↓.
Меню настройки и набор кодов:
В паузе нажмите **B**.

Пароли уровней:

Пароль уровней состоит из портретов ваших врагов.

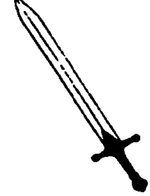
1 - Троль
2 - Гоблин- шахтер
3 - Пукающий призрак
4 - Носатый гоблин
5 - Гнойное существо
6 - Бугерман
7 - Существо со струпьями
8 - Человек из канализации
9 - Огр

Уровень	Пароль
Flyboy	6 -5- 2- 7
Flatulent Swamps	7 -8 -5 -2
Mucous Mountains	4 -7 -3 -1
Hickboy	3 -4 -3 -5
Nasal Caverns	4 -5 -9 -7
The Pits	5 -7 -3 -6
Deodor Ant	3 -7- 1 -2
Revolta	1 -2 -4 -3
Pus Palace	5 -6 -3 -5
Boogerville	7 -3 -8 -6
Booger Meister	5 -8 -6 -2

BOY SOCCER TEAM 3

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★

2	AL555	555AE	ARAAA
	AAAAB	AAAAA	AABSA
3	AP555	555AE	BBAAA



	AAAAB	AAAAA	AABSA
4	AT555	555AE	BTAAA
	AAABB	AAAAA	AADYA
5	AX555	555AE	CEAAA
	AAA8R	AAAAA	AAFEA
6	A5555	555AE	CEAAA
	AAA8R	AAAAA	AAH0A
7	CD555	555AE	DQAAA
	AAAAA	AAAAA	AAA0A
8	CL555	555AE	EAAAA
	AAAAQ	AAAAA	AABCA
9	DH555	555AE	FBAAA
	AAISA	IAAAA	AAFGA
10	DNYP5	555AE	GBAAA
	AAITA	KAAAA	AAMWA
11	DRYFD	555AE	GRAAA
	AAMTA	KAAAA	AACAA
12	DVYFC	QX5AE	HBAAA
	AAMTA	KAAAA	AAGKA
13	DZYFC	QSKAE	HRAAA
	AAMTA	KAAAA	AAKUA
14	EFYFC	QSCAE	ISAAA
	AAUTA	KAAAA	AAMAA
15	FRYFC	QSCAE	ISAAA
	AAZLA	KAAAA	AAP0A

BUBBA'N'STIX

Core Design • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

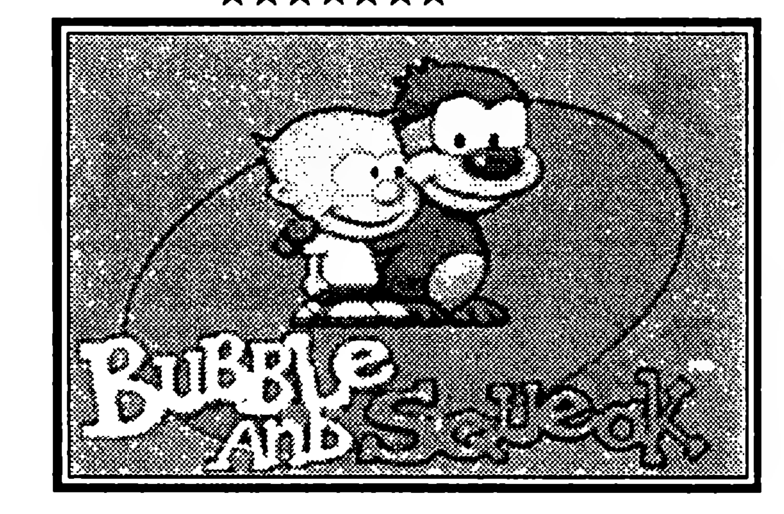
	Вариант 1	**Вариант 2**
Уровень 2:	V!7P95!MKS	35R48DXHD?
Уровень 3:	Y7FW?9CKKS	47JKR7RSZ1
Уровень 4:	V2MVHRIY3B	BCP?HKCDP8
Уровень 5:	B4KLC?JGSW	3!GXN3HT19

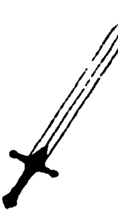
BUBBLE & SQUEAK

Sunsoft • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2 - RQCRQBPT
Уровень 3 - NHHDHHBHH
Уровень 4 - QDFLLMMP
Уровень 5 - NNBNNDYY
Уровень 6 - MNLLMNNL
Уровень 7 - WTSFFHGW





BUBSY

Accolade • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 1: JSSCTS
Уровень 2: CKBGMM
Уровень 3: SCTWMN
Уровень 4: MKBRLN
Уровень 5: LBLNRD
Уровень 6: JMDKRK
Уровень 7: STGRTN
Уровень 8: SBBSHC
Уровень 9: DBKRRB
Уровень 10: MSFCTS
Уровень 11: KMGRBS
Уровень 12: SLJMBG
Уровень 13: TGRTVN
Уровень 14: CCLDSL
Уровень 15: BTCLMB
Экстра-уровень: STCJDN

BUBSY 2: DEFINES DELAYS

Accolade • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Коды вводятся с заглавного экрана

Прохождение всех уровней: .... **↑, A, A, A, ↓.**
Бессмертие: .... **C, A, B, C, ↑, ↓.**
99 бомб: .... **C, C, ↑, ↓, C.**
50 жизней: .... **B, ↑, B, B, A.**
99 зарядов базуки: .... **B, A, ←, ←.**
99 скафандров: .... **B, ←, ↑, B.**
99 нор: .... **→, ↓, B, B.**
Сверхвысокие прыжки: .... **B, A, B, C.**

BULLS VS. BLASERS

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли для игры за Miami Heat:

Игра 2 против Detroit .... -64LBBCB4;
Игра 3 против Detroit .... -64LBBBVS;
Игра 4 против Detroit .... -64LBBCV4;
Игра 5 против Cleveland .... -64QBBBBR;
Игра 6 против Cleveland .... -64QBBGBP;
Игра 7 против Cleveland .... -64QBBDBD;
Игра 8 против Cleveland .... -64QBBJBJ;
Игра 9 против Boston .... -64NBBBBL;
Игра 10 против Boston .... -64NBBVBM;
Игра 11 против Boston .... -64NBBLBP;
Игра 12 против Boston .... -64NBB2BN;
Игра 13 против Utah .... -64SBBBBN;
Игра 14 против Utah .... -64SBDBBS;
Игра 15 против Utah .... -64SBCBBJ;
Игра 16 против Utah .... -64SBFBBC;
Финальная игра .... -64MBBBBF.



BULLS VS. LAKERS AND THE NBA PLAYOFFS

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли последнего раунда в игре:

Chicago Bulls - Utah Jazz:	NXOBBBBL;
Bulls - Blazers	CXOCGBB4;
Knicks - Blazers:	GJOGBBBF;
Blazers - Hawks:	OBOBLBBY.

BURNING FORCE

Namco • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★

Дополнительные 10 жизней:

Дождитесь появления на экране заставки игры и нажмите последовательно **B, A, B, A, A, C, A, A.**

CAESAR'S PALACE

Virgin • Количество игроков 1 • Азартные игры • Рейтинг★★★★★★

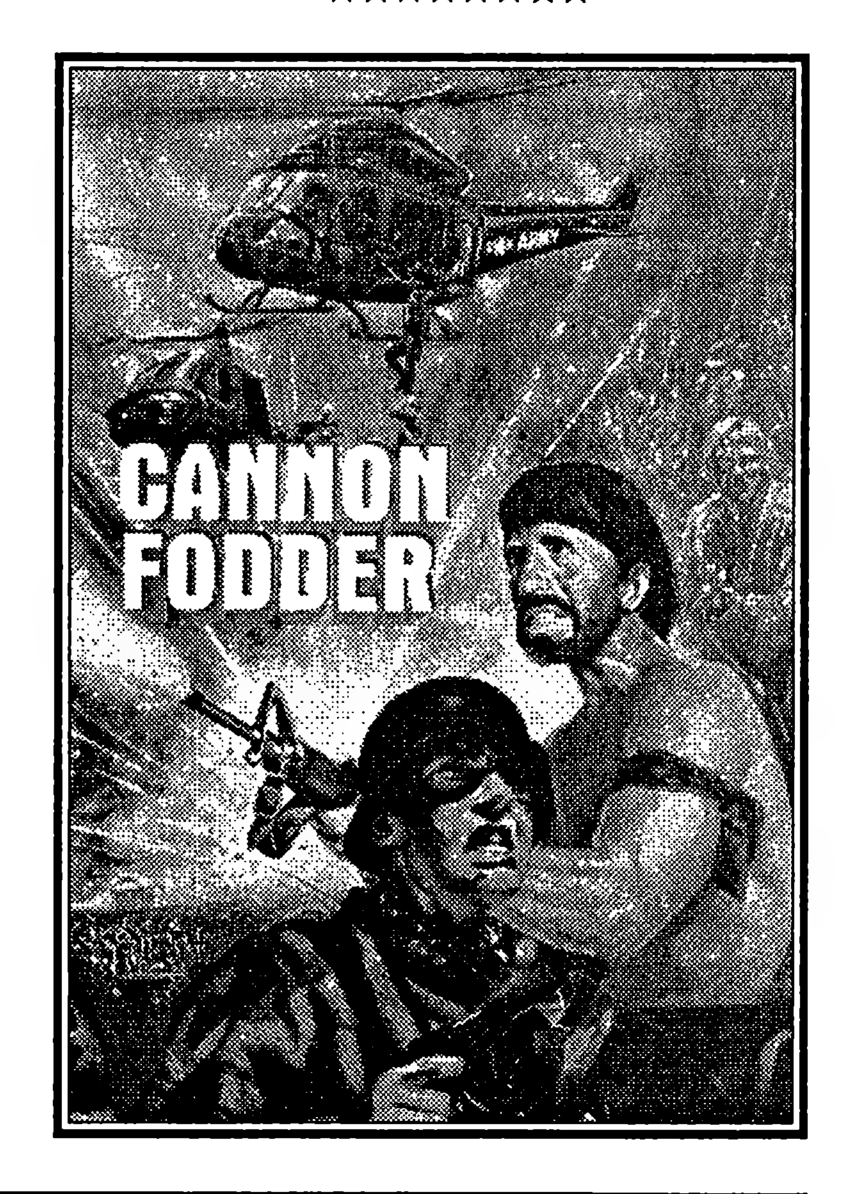
Подход к игровому столу: .... **стрелка к нему, A.**
Отход от стола: .... **↓, START.**
Кредит 78 000 $: 9N87G4ZWYZ2YYFCG
Кредит 1,5 миллиона $: .... 9TZR8NDCFZGH55CG.

CANNON FODDER

Sensible Software • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

Вариант 1	**Вариант 2**
Миссия 1: PXJND	Миссия 1: PXJND
Миссия 2: UZHNC	Миссия 2: UZHNC
Миссия 3: PEDQC	Миссия 3: JHHJI
Миссия 4: ACKJA	Миссия 4: OFLJA
Миссия 5: TNGJI	Миссия 5: DWKFG
Миссия 6: EBUXE	Миссия 6: EZMBE
Миссия 7: TEHMB	Миссия 7: JBLBD
Миссия 8: LREWO	Миссия 8: OBSRH
Миссия 9 : MLRYE	Миссия 9 : TTEFD
Миссия 10: YJKCF	Миссия 10: UTEFD
Миссия 11: LWHFG	Миссия 11: FRLYA
Миссия 12: IGMBF	Миссия 12: EOBJF
Миссия 13: FAGGG	Миссия 13: RYJBE
Миссия 14: SYNXC	Миссия 14: GMEGF
Миссия 15: TIDGF	Миссия 15: FFQRI
Миссия 16: UYNXC	Миссия 16: ICXPA
Миссия 17: ZOJBE	Миссия 17: PXJVI
Миссия 18: MHNJF	Миссия 18: IRORH
Миссия 19: NXGBD	Миссия 19: TEOUA



Миссия 20: AEJVI	Миссия 20: CLBGE
Миссия 21: PXGBD	Миссия 21: JMNQG
Миссия 22: GWZED	Миссия 22: OOLQF
Миссия 23: HGPHF	Миссия 23: NPXFC
Миссия 24 MMVIE	

CASTLEVANIA: BLOODLINES

Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

9 жизней и выход на уровень сложности « EXPERT»:

На экране установок игры введите следующие значения: BGM - 5 и SOUND FX -73. Нажмите **START**. Подождите пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажмите **START** снова. Нажмите последовательно **↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A.** Если вы все сделали правильно, раздастся звонок. Вернитесь на экран установок игры.

Коды уровней:

(кол - К , бабочка - Б , топор - Т)

2	3	4	5	6
-К- -	ТТ-К	Т-КБ	-ТТТ	- -ТТ
В- -К	- - -К	Б-Б-	Б-ББ	Б-Б-
- Т В -	К-Б-	КК-Т	БББ-	- - -Т
В - В Т	БТТТ	- -БТ	Б-К-	- -ТТ

CENTURION: DEFENDER OF ROME

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★

Пароли:

1 - BEXA	ARAM	RAMA	JBIP	555T	SGFV
2 - DJPA	MUKC	SE6Q	JKKX	555T	PATW
3 - CUFQ	NDKJ	TEPQ	JLKK	555U	RCID
4 - EJLQ	MWC1	TEPQ	JNKV	555V	D54E
5 - GBYQ	RFDE	TEPY	LNKV	555V	D54E
6 - HV4Q	MX1X	SMP4	O6KV	KH5T	YYTX
7 - 6MHQ	P1VM	5555	15NK	U7VC	YWTB

Могучий флот и сильная империя: BN4Q AUIV W61Q ZCA5 555S 73IJ
Сверхмощная империя: TAGY V6P5 QAAA AH3K VKVA MIES
Суперсила: QDUA YQ25 5555 55NK VKXW IPJI

CHAKAN: THE FOREVER MAN

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

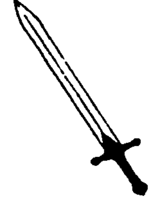
Пароли:

Сразу после запуска игры нажмите и удерживайте **C+START** на обоих джойстиках до появления звукового сигнала. После этого можно вводить пароли.

Выбор уровня - нажмите **B**, в левом нижнем углу экрана появится меню этапов. Их можно выбирать, нажимая **B**. После выбора нужного этапа нажмите **START.**

Полное вооружение - выбери режим тренировки и начни игру, затем заберись на маленькую платформу над порталом и нажми **START**. Используйте заклинание прохождения - переместитесь сразу на 12 уровней и получите все вооружение.







На экране алхимии полное вооружение можно получить, нажав на втором джойстике ↑, ↓, ←, →.

Получение всех снадобий: на экране алхимии несколько раз подряд нажмите на втором джойстике **START, A, B, C.**

CHUCK ROCK

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Смена уровней:

Когда на экране появится название игры, нажмите **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A.** (По-английски этот код значит « АБРАКАДАБРА»). Теперь нажмите и держите **A , B, и C** и нажмите **START**.

Во время игры нажмите и держите **A** и нажми ↑, чтобы перейти на следующий уровень. Для перехода на этап вперед нажмите **A+→**. Для перехода на уровень назад нажми **A+↓**. Для перехода на этап назад нажми **A+←**.

CHUCK ROCK 2

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пропуск уровней

На любом уровне - нажмите **START** для входа в режим паузы. Далее нажмите **B, A, →, A, C, ↑, ↓, A.** Если все сделано верно - игра выйдет из паузы. Войдите в нее опять. Нажмите **A и →**. Вы окажетесь на новом уровне.

CLIFFHANGER

Sony • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Бессмертие - **←, →, START, C, A.**

Выбор этапов игры - **START, C, B, A, →, ←.**

COBRA COMMAND

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★

Выбор уровня:

На главном экране игры сделайет доступными опции GAME START CONFIG MODE. Теперь нажмите ↑, ←, →, →, ↑. Если все сделано правильно, вы услышите звук взрыва. Начните игру и, когда на экране появится название уровня и его номер, нажмите либо ← или →, чтобы изменить номер уровня. После этого нажмите **START.**

COMBAT CARS

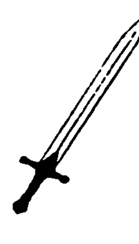
Accolade • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Гонки на любом уровне:

На экране настроек установите курсор на EXIT. Нажмите и удерживайте одновременно кнопки **A, B, C.** Затем нажмите **START**.

COMIX ZONE

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★



Выбор этапа:

Если вы пройдете первый этап с полной энергией и наберете код **A, C, A, B, B, B, A, C, ↑, ↓, A, C** - появится меню выбора этапа.

В **OPTIONS**, в **SOUND TEST** прослушайте мелодии **№ 14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15, 6**. Высветите одно из чисел от 1 до 6 и нажмите **C**, чтобы выбрать один из этапов.

Бессмертие:

Наберите код **A, B, C, C, B, A, ↑, →, ←, B, ↓, A.**

В **OPTIONS**, в **SOUND TEST** прослушайте мелодии **№ 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11** и, нажав кнопку **C**, получите бессмертие.

CONTRA HARD CORPS

Konami • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★★

Код оружия: ↑, ↑, ↓, ↓, A, ↑, ↑, ↓, ↓, B (в паузе).

Выбор уровней: ←, →, A, B, C, ←, →, A, B, C, ←, →, A, B.



COOL SPOT

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня и неуязвимость:

В меню OPTIONS нажмите **A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C, C**. Кнопка **A** - включение неуязвимости, **B** - выбор уровня.

COSMIC CARNAGE (CYBER BRAWL)

Codemaster • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Смена названия игры: удерживая кнопки **X+B+Z**, включите приставку. На экране заставки нажмите **START**. Название игры сменится на **Cyber Brawl** и появятся новые персонажи: Джейк, Рей и Наруто.

COSMIC SPACEHEAD

Codemaster • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2: BHZE TEWA EEWI LLIA MS9V
Уровень 3: D7ZZ TEEA DEWI L9IA MS6F
Уровень 4: DSZZ TEEA UDWI LQIY MSTT
Уровень 5: DSCZ XEEA L4WI LQIY M766

Полный просмотр игры:

Нажмите **A, B, C, A, B, C, START**

4 жизни на космической станции: MLHUFFE6WWLGLRWFIDOU.

CRUE BALL: HEAVY METAL PINBALL

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Пинбол • Рейтинг★★★★

Выбор уровня:

В меню **Music demo** выберите музыку уровня 6. Нажмите **A, C, A, B,** когда зазвучит мелодия. Начните игру. Когда на экране появится картинка с уровнями, нажмтеи и держи **B** и нажимай ↑ и ← на пульте, выбирая нужный уровень.

CURSE

INTV/Corporation • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Режим конфигурации: перезагрузите игру и, удерживая **A**, нажмите **START**.

CYBER BALL

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли матчей команд:

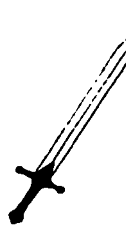
Atlanta vs Boston	T5BBB5PSIH6X
Boston vs Washington	55BBB5OSIHDX
Chicago vs Boston	C5BBB5PSIHPX
Clevelend vs Boston	75BBB5PSIH4X
Dallas vs Boston	L5BBB5PSIH4X
Denver vs Boston	85BBB5PSIHGX
Detroit vs Washington	H5BBB5PSIH7X
Indianapolis vs Boston	K5BBB5PSIH3X
Las Vegas vs Atlanta	S5BBB5PSIH8X
Los Angeles vs Washington	65BBB5PSIHAX
Miami vs Boston	M5BBB5PSIHJX
Minnesota vs Washington	P5BBB5PSIHEX
New England vs Washington	N5BBB5PSIHRX
New Orlean vs Washington	A5BBB5PSIH9X
Philadelphia vs Washington	G5BBB5PSIHSX
Phoenix vs Washington	95BBB5PSIHNX
Pittsburg vs Washington	E5BBB5PSIH5X
San Diego vs Boston	D5BBB5PSIHFX
San Francisco vs Boston	U5BBB5PSIHHX
Tampa vs Boston	R5BBB5PSIHTX
Washington vs Boston	F5BBB5PSIHCX

Пароли для San Francisco Hitmen:

5 победа -	UIBB BXIS OF8I
10 победа -	UFBB B5PS OFNX
15 победа -	UTBB B5PS OFFI
17 победа -	UZBB B5PS OFDI
18 победа -	UUBB B5PS OFII
19 победа -	U5BB B5PS OF3X
Финал -	UJBB B5PS OF41

Пароли для Dallas Destroyers:

1 победа -	LBBB B7CB BDVV
2 победа -	LVBB BB9B BDXV
3 победа -	LXBB B7LB BD3B
4 победа -	LIBB B8FB BDTV
5 победа -	LLBB B7DB BDN8
6 победа -	LKBB BBBV BDCV
7 победа -	LMBB BLCV BD2V
8 победа -	LOBB BLPB BFHV
9 победа -	LFBB BLHB BD8B
10 победа -	LCBB BFOV BDKX
11 победа -	L7BB BXGB BDRV
12 победа -	L4BB BF2B BDAV
13 победа -	LRBB BFVV BDTV
14 победа -	LTBB BFCX BD2V
15 победа -	L8BB BFJI BDMX
16 победа -	LZBB BR2S IDKI
Play-off-1	LUBB BRHV BDZV
Play-off-2	L5BB BXUV BD2V



DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

Выбрать любой из имеющихся уровней можно активизировав кнопкой **START** опцию **Start Game**, или здесь же - зажав все три нижние кнопки джойстика **(A, B, C)**, три раза наберите комбинацию ↑, ↓ пока не услышите голос Duck' a. Теперь кнопкой **START** можно выбрать этап. Вход в игру производится кнопкой **A.**

DANGEROUS VS. SEED

Novel Graphics • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор зоны игры:

При появлении заставки на экране нажмите **C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, B.**

Дополнительные очки:

Начните игру и при демонстрации нажмите ←, ←, ←, ↑, ↓, →, ←, → для получения 99 очков.

Усложнение игры:

Начните игру и во время демонстрации нажмите ↑, ↓, ←, ←, →, →, ↑, ↓.

DARE BEFORE CHRISTMAS

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

1 - 68WTK3A
2 - X6THTW6
3 - KW3TKH4
4 - XAHGK9A

DARIUS 2

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Неуязвимость:

Чтобы стать неуязвимым для врагов, нажмите **A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B, A.**

Выбор уровня:

На заставке нажмите **C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, C.**

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT BASKETBALL

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

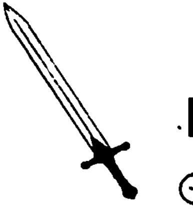
Укороченный тайм: в меню настроек нажмите **A+B+C** и можно будет регулировать продолжительность тайма от 20 секунд до 15 минут.

Самый ценный игрок: IIDSREQUS.

Чемпион: IIDSREQ3R.

Пароли игр

Los Angeles vs Detroit	CABCDEA1F
Detroit vs Los Angeles	WYBCDEAYU
Chicago vs Los Angeles	PQBCTUQVV
Chicago vs New York	ASTURBQ1E
New York vs Detroit	FMJCLJY1B





DEADLY MOVES

Kaneko • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Пароли этапов:
3 - V3A5FTQNHG
4 - V3AMFDK01A
5 - HBVMFD325H
6 - IY5MFD4O46
7 - EVVG92RIQ7

Пароли персонажей игры:
Gaoluon - HY6Z9J3W47
Warren - XXIE4T20ZY
Vagnad - WBYMFDIHOZ
Bu-oh - HB8MFO6NNN
Baraki - HB1Y9JKD4W
Nick - QY1 G9J9 J97
Li Yong - WBY E42Q UZI

DECAP ATTACK

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Множество дополнительных жизней:

Собрав все пять монет, поместите их в канал, указанный ниже, и получите множество бонусов.

Бонус раунда 1 : канал 2 (слева)
Бонус раунда 2 : канал 5 (слева)
Бонус раунда 3 : канал 3 (слева)
Бонус раунда 4 : канал 5 (слева)

Поместите всех пятерых парней в каналы и, когда они достигнут вершины, нажимайте клавишу С так быстро, как только сможешь. Вот вы и выиграли!

Дополнительная энергия:

Сначала найдите шест для прыжков. После чего подпрыгните и опуститесь на его вершину. Используйте технику ходьбы по воздуху - быстро нажимайте на клавишу **С** после того, как подпрыгнули. Если вы все сделали правильно, то услышите звук, который даст вам понять, что вы получили дополнительную жизнь, и красная полоска на шесте станет белой. Можете повторять это до тех пор, пока все полоски на шесте не побелеют.

Прохождение по воздуху: прыгните и быстро нажмите **С.**

Трюк, позволяющий обойти Жабика:

Когда вы достигнете последнего обрыва прямо перед Жабиком, используйте технику ходьбы по воздуху, чтобы попасть на выступ слева. Дальше прыгайте с выступа на выступ и, таким образом, вы завершите раунд. И не забудьте взять специальный предмет, прежде чем закончите второй раунд, иначе придется возвращаться за ним позже.

DEMOLITION MAN

Virgin/Acclain • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★★

Переход с уровня на уровень: ←, →, A, B, B (в паузе).

Увеличение жизней: →, A, B, A, ←.(в паузе).

DESERT STRIKE: RETURN TO THE GULF

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★★

Пароль пяти жизней:

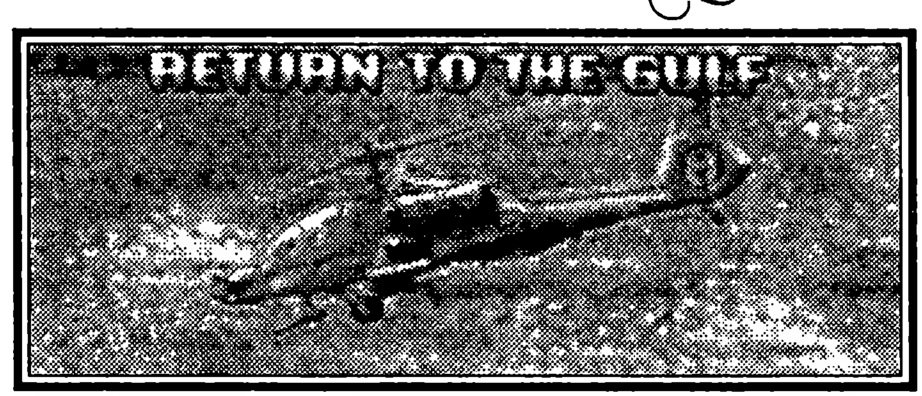
Перед каждой атакой вы можешь запастись пятью дополнительными жизнями. Все, что вам нужно, это ввести простой пароль: TQQQLOM. Можете также набирать этот пароль перед

введением пароля миссии.

Пароль десяти жизней: BQQQAEZ.

Коды уровней:

2 - VQAHEKU
3 - BLOHEJG
4 - ETEETRL



DEVIL CRASH (DRAGON'S FURY)

Domark • Количество игроков 2 • Пинбол • Рейтинг★★★★★

Дополнительные мячи:

Пароль	Счет	Мячи
DEVIL CRASH	390000	7
TECHN OSOFT	2000000	10
TF2HZ TF3EM	464900	10
LUCKY LUCKY	77700	7

Потеряв мяч, нажмите **A** и наберите пароль. Когда игра начнется, вы будете владеть мячом.

DINO LAND

Wolfteam • Количество игроков 1 • Пинбол • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

Вернитесь назад в прошлое и выберите любой уровень этой замечательной игры. Включите паузу, затем нажмите ↑, ↓ и шесть раз ↓. Затем нажмите ↑, ↓ и еще шесть раз ↓. Затем одновременно нажмите **B и START**. Когда игра продолжится, нажимая **A**, выберите желаемый уровень.

Бонусы и призы:

Если вы ловко обращаетесь с битой, то можете получить несколько призов в этой игре. Для начала попытайтесь запустить шар и поймать его битой. Затем потрясите машину двадцать три раза клавишей **B**. Теперь забросьте шар в slot-машину, но больше не трясите. Если попадете в нужное место, то получите дополнительный шар и бонус в сто тысяч. Не останавливайтесь. Если вы потрясете машину еще двадцать три раза, а затем снова забросите шар в slot-машину, то попадете в Sky World . Повторив все это шесть раз, получите миллион.

Превращения:

В режиме паузы нажмите ↑, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓. Нажмите и удерживай **B** и нажми **START**. После этого при нажатии **B** можно превращаться, изменяя форму от шара до динозавра.

DINOSAURS FOR HIRE

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня (срабатывает не на всех уровнях):

В режиме паузы на втором джойстике нажмите **A, B, A, C, A, B, B**. Повторите эту комбинацию несколько раз и выключите режим паузы. Теперь в момент появления названия уровня можно перейти на другой уровень, нажимая **START+C.**

Уничтожение врагов взрывом:

Нажмите **A+B+C** и произойдет взрыв, уничтожив всех врагов на экране.



DONALD IN MAUI MALLARD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

2 - ININJA
3 - ILVMUD
4 - ITSHOT
5 - GETHIM
6 - YOHOHO
7 - UNDEAD
8 - GDLUCK



DOOM TROOPERS

Playmates • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Коды уровней:

2 - IMPERIAL
3 - DOOMLORD
4 - CYBERTOX
На все уровни - APGONATH
Непобедимость: SOUTHPAW

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★

Коды уровней:

Уровень	Hard				Hardest			
2	З	ЧБ	Ж	Ж	С	С	З	Ж
3	Ж	ЧБ	Ф	ЧБ	З	Ж	З	ЧБ
4	С	З	ЧБ	С	Ф	Ф	К	БХ
5	К	Ф	З	З	З	К	Ф	С
6	Ж	Ж	ЧБ	З	С	Ф	З	Ж
7	Ф	ЧБ	С	С	С	Ф	З	БХ
8	ЧБ	Ж	БХ	Ж	ЧБ	Ф	БХ	Ж
9	Ф	С	С	З	Ф	З	БХ	ЧБ
10	ЧБ	З	К	Ж	З	С	Ж	БХ
11	С	Ж	Ж	БХ	З	Ф	БХ	К
12	З	ЧБ	ЧБ	С	К	З	БХ	С
13	БХ	ЧБ	Ф	БХ	К	К	ЧБ	Ж

Условные обозначения:

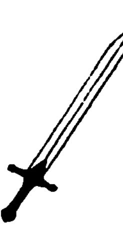
Ж - желтый *К - красный* *ЧБ - чистый боб*
С - синий *З - зеленый* *БХ- боб Хэс*

DRACULA (BRAM STOCKER'S DRACULA)

Sony • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Код выбора этапов:

Набирается в заставке: **↓,→,A,C,↑,←,A**. Этапы выбирать в паузе.



DYNA BROTHERS 2

Sega • Количество игроков 2 • Стратегия • Рейтинг★★★★★

1-й сценарий

2	KAIGAN
3	YAMABA
4	CIKCIK
5	KOUYOU
6	GAUGAU
7	ZOUSEI
8	POMPOM
9	MAFUYU
10	SAKURA
11	MOYAI
12	BATTA
13	OHORI
14	MEIRO
15	ISEKI
16	HEKI
17	SABAKU
18	IBARA
19	SUIMON
20	OSHIRO
21	SHICHI
22	FUNKA
23	CANYON
24	MUNKI
25	CITY
26	KOUEN
27	GENDAI
28	HAIKYO
29	KESSEN
30	FUTURE
31	BUILD
32	OKUJOU

2-й сценарий

EASY

2	RENSYU
3	KOJIMA
4	CYOCHO
5	MUSIBA
6	NAMJIR
7	CANDY
8	MIGITE
9	KAREKI
10	KAKATO

NORMAL

2	NEKTIE
3	APPLES
4	DRAGON
5	HITUZI
6	KKKKKK
7	STKGKB
8	NOIWG

HARD

2	SICCHI
3	TBATA
4	HARUU
5	BOSSS
6	PEEE
7	DEROP
8	ZIGZ
9	PUUU

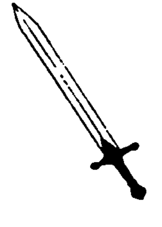
DYNAMITE DUKE

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Тайный экран опций:

Наведите курсор на надпись **OPTIONS**, нажмите **C** десять раз и затем нажмите **START**. Теперь ты можете произвольно выбирать уровни, прибавлять себе жизни и количество продолжений.







DYNAMITE HEADDY

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

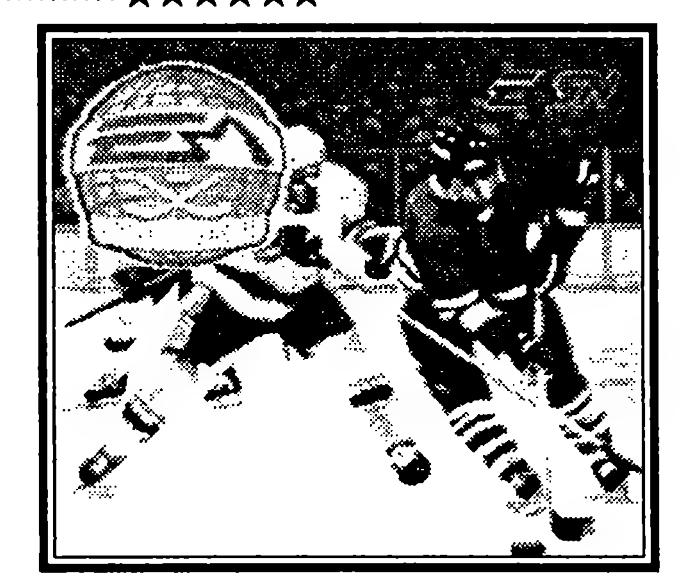
Выбор уровня:

Во время заставки на пульте 1 нажмите **START**. Установите курсор на опции **START GAME** и нажмите **C, A, ←, →, B**. Если все сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал. Нажав **START**, вы сможете установить тот уровень, на котором хотите играть.

Просмотр заставок: в режиме настроек нажми **C, A, ←, →, B, START** или **B, A, B, C, B, START.**

EA HOCKEY

Electronic Art • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★



Пароли выбора турниров:

BNWBCVRX7SS1FNF3
BN1GYNJ8CR38VXDN
BN6L22TFSKPUMZMC

Пароли выбора игроков:

HGG16JG8BXBOXJHB
HHV5CTD2ZTOHRS6L
HGM6B2K5ZCYGSNDC
HFZMSFLNCPGXCFP9
HG5LS5F5MWXSS1BZ

EARNEST EVANS

Revonations Product • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пропуск уровня:

На экране заставки поставьте курсор на Game start и нажмите **C, A, ↑, →, B, START**. Начинай игру, при этом можно перескочить на следующий этап, нажав **START.**

Выбор уровня:

В режиме паузы нажми **↑, A, ↓, B, ↑, A, →, B.**

Просмотр заставок:

В режиме опций нажми **C, A, ↑, →, B, START.**

EARTHWORM JIM

Playmates • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Здоровье:

В режиме паузы нажмите **A, C, C, A, B, B, A, C.**

Переход на другой уровень:

Поставьте игру на паузу и нажмите **A, B, B, A, A+C, B+C, B+C A+C**

Отладочное меню:

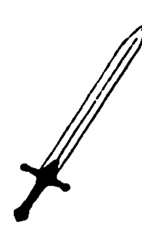
Поставьте игру на паузу и нажмите **↑+A, B, B, A, →+A, B, B, A.**

Усиление оружия (один раз за уровень):

Сделайте паузу и нажмите **A, B, B, B, C, A, C, C.**

EARTHWORM JIM 2

Playmates • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★



Коды уровней (в режиме паузы):

Puppies 1:	**C, C, C, C, C, C, A, A.**
Puppies 2:	**↑, →, B, C, C, ↑, →, A.**
Puppies 3:	**→, →, A, B, C, ↑, →, A.**
Peter Pan:	**C, B, C, ↑, →, ↑, A, B.**
Abduction:	**↓, A, C, ↑, →, ↓, A, C.**
Intlated Head:	**B, B, C, A, B, C, ↑, →.**
Sally:	**A, B, C, C, ↑, C, ↑, →.**
Soil:	**A, A, C, C, B, B, A, A.**
Meat:	**C, C, ↓, ↓, A, →, →, ↑.**
ISO:	**A, B, C, →, →, →, →, →.**
Run Jim Run:	**B, B, C, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑.**

Восстановление энергии:

Остановите игру и нажмите кнопки **A, B, C, A, B, C, A, B, C.** Раздастся звуковой сигнал. Продолжите игру, и вы увидите, что энергия восстановилась. Этот способ можно использовать дважды на одном уровне.

9 червей:

Остановите игру и нажмите кнопки **C, A, C, A, C, A, C, A.** Вы также услышите звуковой сигнал, если все сделано верно.

Войти в меню установок:	**A, C, C, A, B, A, B, ?**
Перейти с этапа на этап:	**A, B, B, A, C, B, B, ?.**
Неуязвимость:	**A, A, A, A, ?, ?, ?, ?.**
Просмотр этапа без червяка:	**A, C, C, B, A, A, B, ?.**
Получение продолжения:	**A, A, C, C, B, A, ?, ?.**
Дополнительная жизнь:	**A, B, C, C, C, A, A, A.**
Восстановление запаса патронов до 5000:	**C, B, B, A, C, B, B, A.**
Получение плазмомета:	**C, C, C, C, A, A, A, B.**
Получение трехствольного пистолета:	**C, C, C, C, A, A, A, C.**
Получение самонаводящихся ракет:	**C, C, C, C, A, A, B, A.**
Самое мощное оружие:	**C, C, C, C, A, A, B, C.**
Самое слабое оружие:	**C, C, C, C, A, A, B, B.**

ECCO THE DOLPHIN

Novo Trade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня и бессмертие:

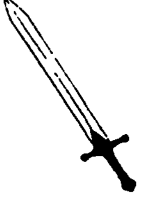
Разверните дельфина так, чтобы он смотрел на вас. Во время игры нажмитете **START**, затем **→**, **BCBC ↓C↑** и снова **START**.

ECCO 2:THE TIDES OF TIME (DOLPHIN 2)

Novo Trade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровней:

Разверните дельфина так, чтобы он смотрел на вас. Это можно сделать, нажав на джойстик ?, если дельфин повернут направо, и джойстик ?, если дельфин повернут налево. Затем поставьте игру на паузу, нажмите код **A, B,C, B, C, A, C, A, B**. Появится таблица, где вы сможете выбрать музыку, ее темп, любой этап и множество других полезных вещей.





ECCO JUNIOR

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Коды этапов:

Уровень 1	CSJ	Уровень 10	ROC
Уровень 2	CFR	Уровень 11	OSH
Уровень 3	HOF	Уровень 12	HRL
Уровень 4	RCL	Уровень 13	FSL
Уровень 5	SLR	Уровень 14	OFJ
Уровень 6	JHO	Уровень 15	JRF
Уровень 7	FCJ	Уровень 16	LOH
Уровень 8	CRS	Уровень 17	FLR
Уровень 9	LJS	Уровень 18	RHJ

EL VIENTO

Wolfteam • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Магия:

Для того , чтобы получить заклинание, сделайте паузу в игре, нажмите ↑, ↑, ↓, → и кнопку **С**. Если повторить эту комбинацию 4 раза, то получите все четыре заклинания.



Тест цвета:

При появлении логотипа разработчика нажмите одновременно **А, В, С и START**. На экране появится полоса самого неожиданного цвета. Этот тест, конечно, просто шутка разработчика.

Замедление игры:

Можно замедлить ведение игры для облегчения ее прохождения. Для этого в любой момент достаточно нажать **START**, чтобы остановить игру, а затем нажать ↑, ↑, →, ↓, **А**. После этого нажмите любую клавишу.

Выбор уровня:

Просто нажмите ↑, ↑, →, ↓, **В**.

EUROPEAN CLUB SOCCER

Virgin • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Мощный удар:

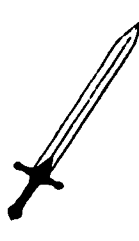
Введите пароль THREE SHREDDED WHEAT.

Игра без проигрыша:

Введите пароль QUITTER. В этом случае при досрочном выходе из матча вам не будет засчитано поражение.

Пароли матчей в игре за команду Англии:

Arsenal - Bordeaux	ZWNEAA9IAE
Norwich City - Rangers	373UAA4IGC
Liverpool - Celtic	SAHEAA6ICA
Nottingham Forest - PSV Eindhoven	KQAEABAIAE
Финальная игра	A63UAA61AA



EXO SQUAD (THE)

Playmates • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2	KETNAMLG	Уровень 12:	ZADMIAOM
Уровень 3	PROMBEUU(PROMBEULA)	Уровень 13:	TGAINRKI
Уровень 4	ITMALGNL	Уровень 14:	AYRNCDIN
Уровень 5	SVLROAKA	Уровень 15:	GATTSVTT
Уровень 6	ZIUJKCHT	Уровень 16:	YBFCEAUA
Уровень 7	TZKAISAO	Уровень 17:	AEOILNNY(AEOILNNN)
Уровень 8	AEEBIAJL	Уровень 18:	GMLCAMOA(CMLCAMOA)
Уровень 9	TSAOTTCY	Уровень 19:	YUYUSIHD
Уровень 10	IALKTAIA	Уровень 20:	ATTSVNAN
Уровень 11	SZAINBHN	Уровень 21:	MAOTAANY
Full Demo:	REVOEMAG		

F-15 STRIKE EAGLE 1

Micropros • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

2 - IGBIQ12K31
3 - HD646MPBBF
4 - ULS23LCLDM
5 - JD5B1UTRFF
6 - 263KNCBHN6
7 - HV9FPVPFVT
8 - NGC6G36SOI

Пароль для начала игры в звании генерала: CBMLT

F-22 INTERCEPTOR

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор самолета • Рейтинг★★★★★★★

Скрытый экран опций: Во время игры нажмите одновременно кнопки **В и С.**

Сражение с четырьмя асами противника: ACES MGGIGJ.

Пароли :

	США	**Ирак**	**Корея**	**Россия**	**Асы**
Миссия 1:	0HG021	C6G022	7E002E	HJ0024	LJG02V
Миссия 2	0PG06D	CEG06L	7M006Q	HR412H	LNG067
Миссия 3	0TG0E0	CIG0A4	7Q01AA	1701QI	LRG0AM
Миссия 4	11G0I2	CM60EC	8201QS	IB02EI	LVG0EU
Миссия 5	15G0MA	CUG0IO	8601U4	IF02U6	M3G0I0
Миссия 6	19G0UM	D2G0U2	8A022D	IJE4EH	M7G0UG
Миссия 7	1DG163	D6O1EV	8I02E8	INE567	MBG16T
Миссия 8	1LG1EQ	DAO1QM	8M042R	IRE6AN	MFG1EG
Миссия 9	1PG1M6	DQG2EJ	8Q04MQ	J306QK	MJG1MS
Миссия 10	1TG1UI	E2G3AI	8U05MV	J707UT	
Миссия 11	21G26 I	E6G428	9A05UK	JF08M5	
Миссия 12	2TG321	EAG5E7	9I06A9	JJ096J	
Миссия 13	31G3UJ	EEG5UR	9U06U9	JNE9Q7	
Миссия 14	35G4A4	EIG6QS	A2072C	JREA2K	

Миссия 15	39G56U	EUG7MS	A608E4	JVEBMK
Миссия 16	3TG5IC	F2G7UB	AA08IJ	KB0CAI
Миссия 17	41G62K	F6G8AS	AE08U3	KF0D2N
Миссия 18	45G6MJ	FAG8UR	AIF9UU	KJ0DUU
Миссия 19	4TG7A7	FEGAIS	AMFB6C	KN0EIN
Миссия 20	5167QL	FIKB6I	B20B47	
Миссия 21	59G8EI	FQGBUL	B60BMN	
Миссия 22	61Q9EM	FUGCEA	BAFCIL	
Миссия 23	65Q9QA	G2GDQL		
Миссия 24	69Q9QA	G6UF6E		
Миссия 25	6HG9UJ	GIUFU0		
Миссия 26	6LGAIJ	GMUHAI		

F - 117 NIGHT STORM

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор самолета • Рейтинг★★★★★★★★

Коды миссий:

1 - GL5QH8	6 - PNBMG2	10 - PYH624
2 - 2LVK38	7 - NQUC94	11 - E3SN 87
3 - NKFWU7	8 - 2L9J68	12 - M2KWY6
4 - UJQ3K6	9 - 3YVGR4	13 - CWPHQ2

FANTASIA

Disney • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Как легко получить дополнительный предмет :

Чтобы получить дополнительный предмет в самом начале игры, подождите, пока первая метла, которая движется в нижней части экрана, не дойдет до ступеней. Прыгните на нее, и перед вами появятся три хрустальных шара, две звезды и магическая книга.

Тайная комната:

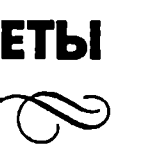
Во второй части Замка можно отыскать тайную комнату с бонусами. Остановитесь перед тенью, войдите в нее, и попадете в тайную комнату. Внутри находятся четыре звезды и две магические книги.

Дополнительные жизни:

Почти в самом начале уровня вы доберетесь до ряда платформ, на которых изображен символ музыкальной ноты. Эта нота предоставит тебе одну дополнительную жизнь. Взяв ее, идите дальше, пока не достигнете сундука с сокровищами. Прыгнув в сундук, вы снова окажетесь в начале уровня. Повторяйте процедуру, каждый раз беря ноту, пока у вас не наберется девять жизней. На уровне «Мир Земли» вы можете собрать еще несколько дополнительных жизней. Двигайтесь вперед, пока не доберетесь до первой Феи. Внутри хрустальной пещеры прыгните на первую платформу и возьмите ноту. Двигайтесь дальше через пещеру, и сразу за двумя валунами найдете еще одну ноту. Возьмите третью ноту перед тем, как достигнете Феи, но до Феи не дотрагивайтесь. Вместо этого позвольте себе умереть и снова пройдите через пещеру, таким образом набирая все девять жизней. Этот же трюк работает и на уровне « Мир Пустыни».

Сбор полезных предметов:

Вам всего лишь надо покинуть любой уровень игры, а затем вернуться на него. Окажется, что все предметы снова появились на своих местах. Например, в «Мире Воздуха» вы можете выходить с уровня и возвращаться, чтобы собирать ноты.



FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE

Flying Edge • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★

Пароли для выбора трассы:

Belgian Grand Prix	W4N6L:PHMX6	61KRR:HML2M	NXG32:1FDFN
Spanish Grand Prix	WSXWF:3FRDQ	ZBXLR:HML2M	NSSGB:2TCQJ
Italian Grand Prix	QVKWD:HJZ2F	THPN6:WWL2M	NDXH3:BNCFK
Japanese Grand Prix	1WRRT:BMSRI	JF3K4:NKMVX	KQCSS:VJDJH
Portuguese Grand Prix	3WLN6:5FF6K	GVSMC:RG51T	K1SDT:6QCSP
Australian Grand Prix	VGFCG:BNX6P	1R6J4:LR4HR	MWCSK:VNBTC

FIDO DIDO

Kaneko • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Игра про странствия Кул Спота.

Выбор уровней:

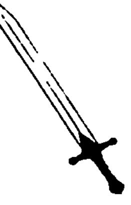
2 ALLISFAIR
3 SOFTWAREWOLF
4 BONETOPUCK
5 FEAROFFLYING
6 SINCORSWIM (SINCORSWIN)
7 YIPPEEAYEAY

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★★

ALL STARTS vs POLAND X58CW9H
ALGERIA vs SCOTLAND XRSWB86K
ARGENTINA vs URUGUAY 32GWC9JY
AUSTRALIA vs SPAIN .... O★MBD9J4
BELGIUM vs NORWAY 09TBG9JX
BRAZIL vs CZECH. REP ZJQWH9J7
BULGARIA vs GERMANY XDSBJ7PR
CAMEROON vs BELGIUM .... Z★MBK7JZ
CANADA vs SWEDEN ISSWM7PQ
CHILE vs ARGENTINA X4BWN9JY
COLUMBIA vs ISRAEL X1SWQ616
CZECH. REP. vs ARGENTINA 2NFBR616
DENMARK vs CZECH. REP 2CZWS9JS
ENGLAND vs DENMARK 2XQBT82H
FRANCE vs BRAZIL WYBBV9HG
GERMANY vs BRASIL .... 28XWW86★
HOLLAND vs SWEDEN OZXWY7N5
HONG KONG vs ENGLAND YRJWZ857
IRAQ vs GERMANY 1BYW1618
ISRAEL vs CHINA WCVW27HX
ITALY vs CZECH. REP 23FW39J9
IVORY COAST vs GERMANY WF7W461Y
JAPAN vs ARGENTINA 29TB582Q
LUXEMBURG vs GERMANY 3CJB69W5
MEXICO vs HOLLAND Z5SB761O





MOROCCO vs GERMANY .... WO★W8625
NEW ZELAND vs NORWAY 2ZFW99J7
N. IRELAND vs ISRAEL .... 21QW+9PQ
NORWAY vs GERMANY 1MYXB9JO
POLAND vs CANADA 2ZRCC9P5
PORTUGAL vs HOLLAND 3D9XD828
QATAR vs GERMANY .... 1O2XF9N★
REP. IRELAND vs DENMARK Z6SXG9JH
ROMANIA vs ARGENTINA 3N3CH9NO
RUSSIA vs GERMANY 2M7XJ821
SCOTLAND vs GERMANY ZDMXK7JC
SPAIN vs BRAZIL 3JQXM82G
SWEDEN vs ENGLAND 2GGXN85P
SWITZERLAND vs GREECE OV9XP81Q
TURKEY vs REP. IRELAND .... Y★8XQ829
U.S.A. vs HOOLAND .... 2S+CR9JH
UKRAINE vs ENGLAND 28QXS9H6
URUGUAY vs CZECH. REP YVNCT9J7
WALES vs U. S. A. 2R6XV7H7

FIFA SOCCER'95

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Включите игру, войдите в **OPTIONS** и набери любой из указанных ниже кодов. Если ты услышите звуковой сигнал, значит код воспринят. Начните игру и войдите в **CONTROL**. Нажмите кнопку **A**, и появится **CHEAT**. Далее используйте следующие комбинации кнопок, чтобы получить желаемый результат:

Невидимые стены:	**C, C, C, B, A, A, A, B.**
«Хитрый» мяч:	**B, A, C, B, C, C.**
Сумасшедший мяч:	**C, A, B, C, C, B, A, C.**
Команда - мечта :	**A, A, B, B, C, C, A, A.**
Супервратарь:	**A, A, A, A,A, B, B, B, B, B.**
Суперполузащитник:	**A, A, A, A, A, B, C.**
Суперзащита:	**B, B, B, B, B, C, B.**

FIRE MUSTANG

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Коды вводятся на титульном экране.

Дополнительная жизнь: зажав **←+ C**, нажмите **START.**

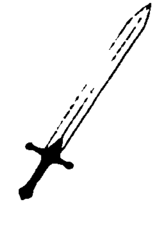
Полная энергия: зажав **→ + A**, нажмите **START.**

FIRE SHARK

Sega • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня игры:

После заставки на экране с пояснениями к этапу нажмите **A, C, ↑, START** и сможете указать номер этапа.



Дополнительные жизни:

Полностью зарядите свое оружие и уничтожьте General Porter или Yonemaru и получите две дополнительные жизни.

FLICKY

Sega • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★

Выбор уровня:

На экране с пояснениями нажми **A, C, ↑**, затем нажми **START.**

Малышка в бикини:

Если вы будете действовать быстрее молнии, то сможете отыскать в игре небольшой приз. Завершите первые десять раундов менее чем за двадцать секунд каждый и соберите все очки в каждом бонусовом раунде. В сумме вы должны получить немногим более 240000 очков. Теперь, когда вы будете получать бонус, в левом нижнем углу экрана откроется окошко и оттуда выглянет очаровашка в бикини.

FLINSTONES (THE)

Taito • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Выбор уровня: на экране с заглавием в течение некоторого времени удерживайте **A+B+C+←**, затем нажмите **START.**

Появится надпись Stage 1. Нажимая **→**, можно выбрать уровень.

FRANKENSTEIN

Пароли уровней:

2	JDJLXYMN	3	TQVXXZYZ
4	FRTWYFHP	5	GRGLYVKD
6	SNLVXRJF	7	BMXZJFNV

GAIARES

Renovation Product • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Конфигурация:

Нажмите и удерживайте любую клавишу (попробуйте комбинацию **A+B+C**), а затем нажмите **START**. При этом клавишу в момент нажатия кнопки **START** надо отпустить, иначе в режим конфигурации не попадете. В этом режиме вы можете установить уровень сложности, прослушать музыку и звуковые эффекты и даже выбрать язык.

Выбор уровня:

Войдите в режим конфигурации. В разделе B.G.M. наберите 18, затем нажмите и удерживайте кнопку **A** на втором пульте и выйдите из режима конфигурации. Это даст вам возможность попасть в режим выбора уровней.

Непобедимость:

Поставь игру на паузу, затем одновременно нажми и удерживай кнопки A, C и ?. Если все сделано правильно, изображение на экране на секунду остановится. Тебе придется повторять эту операцию на каждом уровне.

Усиление вооружения:

Сначала выбери уровень. Затем начни игру и останови ее. Нажми и удерживай клавишу **←** и дважды нажми **A**. Затем продолжи игру, и у тебя будет усиленное вооружение.

Выбор оружия:

Для начала выберите уровень, затем остановите игру, нажмите и удерживайте клавишу ↑ и нажимайте **A**. Каждое нажатие на кнопку **A** дает вам возможность выбрать какое-нибудь оружие. Как только вы найдете то, что вам понравится, продолжите игру и выстрелите.

Тайное оружие:

Чтобы получить особо мощное тайное оружие, вы должны выстрелить шесть раз подряд и ни в кого не попасть.

GARFIELD: CAUGHT IN THE ACT

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли (они помогут сразиться с боссами):

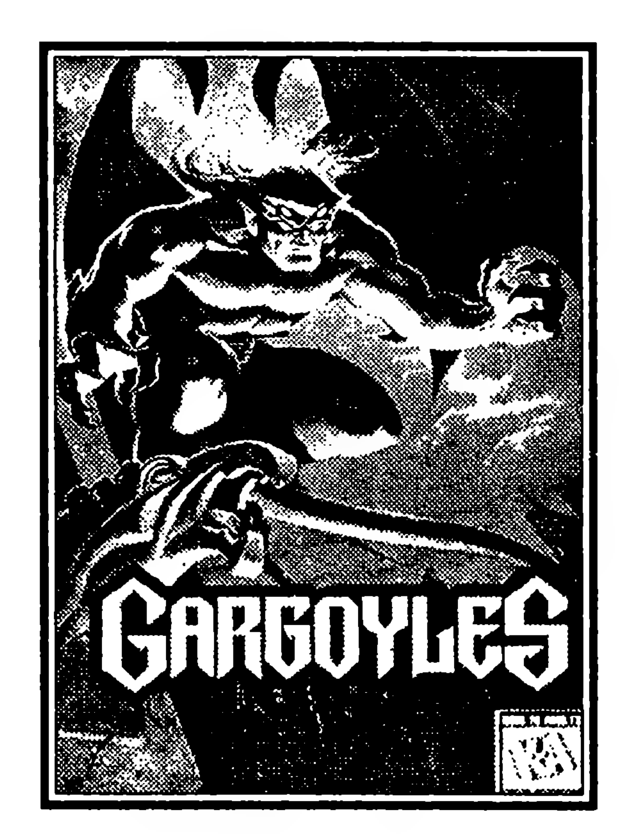
Уровень 1:	женщина,	кот,	собака.
Уровень 2:	мишка,	мальчик,	цыпленок.
Уровень 3:	мальчик,	мишка,	кошка.
Уровень 4:	собака,	кошка,	мальчик.
Уровень 5:	женщина,	мишка,	кот.
Уровень 6:	собака,	собака,	кошка.

GARGOYLES

Buena Vista Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Переход на следующий уровень:

Поставь игру на паузу и нажми **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A.**



Восстановление энергии:

Останови игру и нажми **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B.**

Неуязвимость:

Пауза и **A, B, вп, A, C, A, ↓, A, B, → C** (теперь можно проходить сквозь огонь, нажав A).

Секретная игра:

Пауза, **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, START**. На экране вы увидите другое секретное сообщение и кружащиеся кометы. Можете управлять ими: **A** - изменить конфигурацию, **A+←/→** - перевернуть по горизонтали, **B+←/→** - перевернуть по вертикали, **C+←/→** - перевернуть комету. Чтобы выйти из данного режима, нажмите **A+B+C** и **START**.

Экраны-посвящения:

№ 1 - A, B, →, A, C, A, ↓+A, START.

№ 2 - A, B, →, A, C, A, ↓+C.

№ 3 - A, B, →, A, C, A,↓+A, A, A.

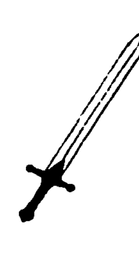


GENERATION LOST

Time Warner • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

уровень 2 - AGES, уровень 3 - DUTY, Уровень 4 - WARM.



GHOULS'N' GHOSTS

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

К сожалению, этот способ работает не со всеми картриджами. Вам придется попробовать несколько раз, чтобы выяснить, годится ли он для вашего картриджа. Во время заставки дождитесь появления слов «Ghouls and Ghosts» (их можно также вызвать шестнадцатикратным нажатием A) и нажмите 🡅, 🡇, 🡄 и 🡆. Затем, чтобы оказаться в определенном месте желаемого уровня (они перечислены ниже), нажмите следующие комбинации кнопок.

Уровень 1: Лобное место - START; Остров, плавающий в озере - A+ START.
Уровень 2: Деревня Гнилово - 🡇+B+START; Огненный город - 🡅+A+ START.
Уровень 3: Башня барона Ранкла - 🡇+B+START; Гора Жуткого Лика - 🡇+A+START.
Уровень 4: Хрустальный лес - 🡄+B+ START; Ледяные склоны - 🡄+A+START.
Уровень 5: Начало Замка - 🡆+B +START; Замок-🡆+A+START;Локи: 🡖+A+START.

Неуязвимость:

Этот способ также работает не со всеми картриджами. Включите приставку и четыре раза нажмите **RESET**. Когда появится заставка, четыре раза нажмите клавишу **A**, затем нажмите 🡅, 🡇, 🡄, 🡆. Если трюк удался, вы услышите характерный звук. Затем нажмите клавишу **START**, чтобы попасть в экран выбора игрока. Удерживая **B**, нажмите **START**, чтобы начать игру. Теперь все время удерживайте кнопку **B**, и ваш герой будет неуязвим. Еще один способ получения неуязвимости: когда появится заставка, одновременно нажмите клавиши **A** и 🡅. Затем одновременно нажмите **A** и 🡆, потом **A**+🡄 и, наконец, **A**+🡆. Потом, удерживая кнопку **B**, нажмите **START**. После этого, удерживая **A**, также нажмите **START**.

Режим замедления:

Когда появится заставка, нажмите 🡅, **A**, 🡇, **A**, 🡄, **A**, 🡆. Если вы все сделали правильно, то раздастся музыкальная нота. Затем нажмите 🡇 и постоянно нажимайте **START**, пока не увидите сэра Артура. Теперь нажмите **START**, чтобы остановить игру, нажмите и удерживайте кнопку **B**. Пока вы ее держите, игра будет идти в замедленном режиме.

Поздравление:

В конце каждой стадии игры вы будете находить ключ. Чтобы схватить его, встаньте справа от ключа - очень близко, но не впритык, - а затем прыгните влево. Сделать это достаточно сложно, но если удастся, то вы увидите поздравление «Nice Catch» и получите 5000 очков.

Загадочная лестница:

Это - не более чем скрытая в игре шутка. Заберитесь на вторую встреченную вами на первом уровне лестницу. Стоя на ее вершине, подпрыгните, быстро нажимая 🡄 и 🡆 на пульте. У вас появится способность немного побродить по воздуху.

Игра в Японии:

На экране установок (Options) выберите Music Test = 26, Sound Test = 56 и нажмите 🡗+**A**+**B**+**C** и **START**.

GLOBAL GLADIATORS

Virgin • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Дополнительные жизни:

Сделай паузу в игре. Нажмите **A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, B, A** и продолжите игру. Если вы услышите фразу «You cheater», повторите процедуру.

Пропуск уровней:

Сделайте в игре паузу. Нажмите **B, C, B, A, B, B, C, B, A, B** и продолжите игру. Вы автоматически окажетесь в конце уровня.

Бесконечная жизнь:
После того как появится логотип Virgin, нажмите **А, В, С, В, А, С, А, В, С, В, А, С.**
Режим PROGRAMMING INFORMATION:
Включите приставку и нажмите четыре раза следующую последовательность кнопок: **С, В, А, START**. На экране появится режим Programming information. Там есть несколько опций, включая бесконечное количество жизней.

GODS

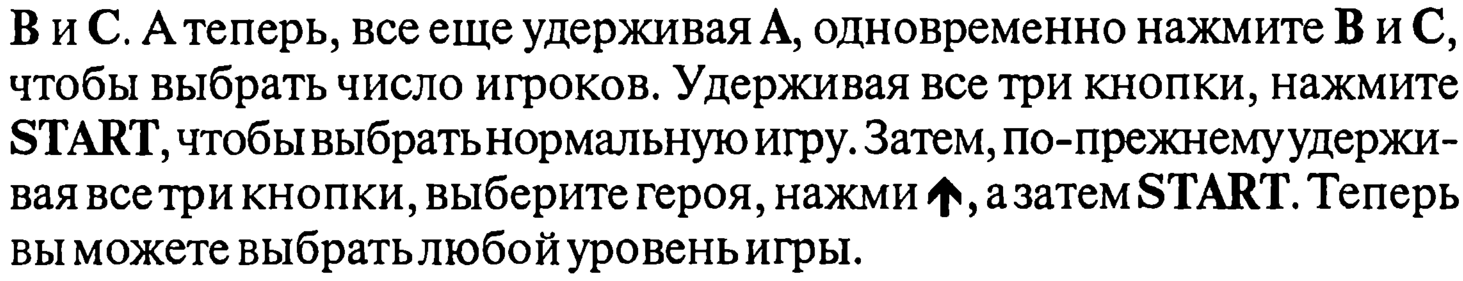
Accolade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★
Бессмертие: MESIENTOTANFELIZ.
Пароли уровней: уровень 2 - NASHWAN; уровень 3 - COYOTE; уровень 4 - FOXX.

GOLDEN AXE

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★
Выбор уровня:
Когда высвечивается заставка выбора персонажей нажмите кнопки **↙+В+ START**. Если же вы находитесь в аркадном режиме, то, удерживая **↙**, чтобы герой вращался в руках скелета, и нажмите А+С.
Дополнительные очки:
Нажмите кнопки **↘+А+С+START** и вы получите 9 дополнительных очков.
15 жизней:
Выберите режим с двумя игроками и тут же дайте одному из героев умереть. Теперь вы можете использовать каждого из героев в режиме одного игрока. Это даст вам три дополнительные жизни плюс кредиты, так что всего у вас окажется пятнадцать бойцов.
30 жизней:
Выберите режим одного игрока, затем нажмите и удерживайте клавиши **←** и **→**, пока ваши воины не начнут непрестанно вращаться. Во время их вращения, одновременно нажмите **А** и **С**. Затем отпустите все клавиши и нажмите **START**. Теперь у вас будет девять продолжений вместо трех.
Могучие топоры:
В финальном поединке, играя в режиме одного игрока, постарайтесь сохранить магию почти до самого конца боя. После того, как вы ударите босса, используйте магию. Из пустоты появятся два здоровенных топора и ударят его прямо в грудь. В режиме двух игроков появляются уже три топора. Один из игроков должен загнать главного злодея в угол и постоянно разить его, но так, чтобы он не упал. Второму же игроку предстоит заманить скелеты в дальний конец комнаты. И, наконец, перед тем, как враг умрет, быстро используйте магию. Если вы сделаете все правильно, появятся три топора.

GOLDEN AXE 2

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★
Выбор уровня:
Во время заставки нажмите и удерживайте клавиши **А, В** и **С** и нажми **START**. Продолжая удерживать кнопку **А**, отпустите **В** и **С**, затем, все еще удерживая **А**, снова нажмите **В** и **С**, чтобы войти в экран опций. Продолжайте удерживать **А**, а **В** и **С** отпустите. Выберите **EXIT** и, по-прежнему удерживая **А**, нажмите **В** и **С**, чтобы вернуться в главное меню. Продолжая удерживать **А**, отпустите



B и **C**. А теперь, все еще удерживая **A**, одновременно нажмите **B** и **C**, чтобы выбрать число игроков. Удерживая все три кнопки, нажмите **START**, чтобы выбрать нормальную игру. Затем, по-прежнему удерживая все три кнопки, выберите героя, нажми 🡅, а затем **START**. Теперь вы можете выбрать любой уровень игры.



Неограниченная магия:

Доберитесь до босса любого уровня хотя бы с одной магией. Во время битвы с боссом нажмите клавишу **A**, чтобы использовать магию. Убейте босса и отпустите кнопку **A**, когда забегают гномы. Пусть они украдут две магии, но ты не подбирай ничего. Когда ваш герой появится на следующем уровне, он автоматически использует магию, даже если у вас ее и не осталось. Затем в нижней части экрана появятся два ряда магий. Вы можете использовать их неограниченно, но не слишком часто, иначе игра может повиснуть.

Дополнительные очки:

Выведите на экран меню **OPTIONS**. Нажмите одновременно **A, B, C**. Войдите в меню **OPTIONS**. Отпустите **A**. Нажмите в меню **EXIT** и нажмите кнопку **START**. Выберите игру нажатием кнопки **A**, и количество ваших очков увеличится с 3 до 8.

GOLDEN AXE 3

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Суперудары:

Экс: управление по кругу **+B, C** - пламя мечом;
Тирис: 🡆, 🡄, 🡆**+B, C** - метнуть меч;
Пантера: 🡆, 🡄, 🡆**+B, C** - бросок;
Человеко-лев: управление по кругу, **B, C** - вихрь.

Выбор уровня:

При выборе персонажа, установите курсор на выбранном герое. Быстро нажмите 4 раза **A**, один раз **START** и 6 раз **C**. В центре экрана появится число, которое можно изменить. Это номер стартового уровня.

GREEN DOG: THE BEACHED SURFER DUDE

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Переход на другой уровень: поставьте игру на паузу и нажмите **A, A, B, A**, 🡄, 🡄.

Три летающих диска: в любой момент нажмите клавишу **START**, чтобы остановить игру. Затем нажмите **C, A, B, A**, 🡄 и еще раз 🡄. Вы услышите звонок и обнаружите, что диски уже находятся у вас.

Замедление: начните игру, затем нажмите **START**, чтобы ее остановить. Нажмите 🡇, **A, C**, 🡅, 🡄, 🡄. Услышите звонок, и игра замедлится. Когда вам это надоест, снова остановите игру кнопкой **START**, затем нажмите клавиши 🡄, 🡆, 🡅, 🡇, **A** и **C**.

Быстрая перезагрузка: Если вам надоела заставка, одновременно нажмите клавиши **A, B, C** и **START**, чтобы быстро перезагрузиться.

Дополнительные жизни: уровень 1, эпизод с пещерой - запрыгните на плавающий камень, убейте лягушек и продолжайте прыгать направо к дракону. Бросьте в него летающую тарелку, чтобы открылась потайная комната. Перепрыгните через ямы, запрыгните на пружину, чтобы оказаться рядом с сундуками. Откройте их и возьмите дополнительную жизнь. Потом убейте себя. Повторяйте эту процедуру, пока не соберете желаемое количество жизней.

HARD BALL

Accolade • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли для игр:

Texas - Boston: .... iAAEIGbe
Boston - Chicago: .... AEECBGcC
Texas - Detroit: icB6JaDb
Seattle - Toronto: 3cC6JbDE
Cleveland - Kansas City: .. 0cA7IKDa
Minnesota - Cleveland: ..... IcBSIKDa
San Diego - Montreal: ...... gAAEGEbk
New York - New York: .... FAteBHbf
San Francisco - Texas: ..... fcIBGiBA
San Diego - Cleveland: gcA7HKdg
New York - Atlanta: .... hAAEHFbh
Oakland - New York: jcA2FHD2
Pittsburgh - SF: fAAEFDb2
Los Angeles - Philadelphia: eAAEECb5
Houston - Boston: ccA7EGD6
Milwaukee - Detroit: acA7HJD2
New York - Cincinnati: dcA2FHD8
Chicago - Atlanta: 2c36Ahbi
Chicago - Chicago: 2AAGGAbf
California - Baltimore: kcB3GIDi

HERZOG ZWEI

Renovation Products • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Пароли к уровням:

1. OPGHCACHCMP
2. NIHHGFGJELO
3. KOGJGBCAGNF
4. MAEBEOCAINC
5. OMGIGBGOKLC
6. OMGBGLHFMLF.

Пароли для числа побед:

5 побед - GGGKHAGOKLO
12 побед - BPHOHACAGML
19 побед - NPLOFOCAGKP
22 победы - IMLPFEGEMLC
25 побед - JAJJBPDNCMC
28 побед - LILOPBDPIKJ
31 победа - JLJOMGJAOKL

Пароль последнего уровня - JLJOIGLAOK.
Код победы для армии синих - IEJOJEIKNLA.

HUMANS

Gametec • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★

Пароли этапов игры:

2 - YHQBSBGTSFXY
3 - DGTUQBWXBGNC
4 - PBGPGHQZZMZGT
5 - TMHCPYPCDQHQ
6 - DTMFCPWJWFPW
7 - KFNMZXDGJKBQ
8 - XSJKNQLMFHWZ
9 - DVDQTNKTMHSF
10 - VYJMDMPVXHHD
11 - SDKJRGJHDWZQ
12 - HCDFWZSNXCPH
13 - CBJHXXDMHSVL
14 - FPYBCXGPMPMP
15 - SRQHNLDRDWPG
30 - MFKTJGNSXQJM
31 - FHWHHMTCJSPN
32 - FTWFSBZLYNXS
33 - LWLSTSLVWDRX
34 - WXTXBCHBWLDG
35 - ZSRGHXCZYFLQ (TXYNMBQRSFZW)
36 - ZGHWLXJSXSZM
37 - RSBMVGVSTSBL
38 - CZQNJYZWLWFQ (LTLJQVMRYZLM)
39 - ZFPKPYXJCRGX
40 - NSFLKXCBJDWF
41 - HQVQNQVMVGPQ
42 - FCTRRYFMZMVK
43 - BYNNYHYTGDTC
58 - TSDRLSHXZMDV
59 - WZWZWZSHCJMH
60 - YNTBXYJYNWLK
61 - FQXKPTYLQJZM
62 - TZYNMBQRSFZM
63 - BSHJMJTMFCFS
64 - LTIJQVMRYZLM
65 - NCHQVFQXFQZH
66 - MFGLYVGRQVZP
67 - QTSDFMBYTMJJ
68 - CLYBHVQNGBYN
69 - ZWXGZQRGLPPN

16 - NYZKBLPGZXMF
17 - ZGXMLRRNWHLK
18 - RKLLKDZHXNQP
19 - VCRMFKNSRDMF
20 - WDFGNXGRRMPN
21 - YXLPSLBXWHBQ
22 - XQHHWPQBJMPC
23 - VYNSJGFQJHCB
24 - SDMFCJKBCJGZ
25 - TKJXCLWLZTWP
26 - CUYXWHYRGDWD
27 - WTBSDCBXKTWL
28 - QXJKDYRMLSTC
29 - VSPQXYVCLVCB
44 - BDMBGXDYLKHG
45 - TNLQVNQPJBZQ (VWPKNRSXXYTY)
46 - PZFCTHKXBVXM
47 - DFGFGFWRRCXW
48 - VNWLGXTRQNCF
49 - ZWNSXGFYNMHS
50 - PDJTKPCTYXDK
51 - HHJYESXNNPFG
52 - BPHGLQXJHWJY
53 - BWLPKPNGVFQQ
54 - WHYNDZMTYNQT
55 - QDDGVHPGFWLS
56 - NGJFTCRVQXKZ
57 - KNCFXXKRMHGV
70 - VWPKNRSXXYTR
71 - NCHMNXGHZGLS
72 - TWJZBHKTMHCP
73 - TQVCXVNFFZZN
74 - QLMVQJNJMZLQ
75 - VKPKLSLLYTFC
76 - DWJPYHKDGPYT
77 - RKLDKFSJBSJZ
78 - TYZNGBCBWPJV
79 - BCDDSNZQZYPC
80 - XPMNWJKFNQZC

INCREDIBLE HULK (THE)

U.S. Gold • Количество игроков 1 • Поединки • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня: в режиме паузы, нажми ↑, →, ↓, ←. Выйдите из режима паузы и потеряйте все свои жизни. После окончания игры появится черный экран, содержащий информацию по выбору уровней.

INDIANA JONES GREATEST ADVENTURES

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня: на заставке игры после появления логотипа «LUCAS FILM» нажмите **A, B, C, B, C, A, C, A**.

Пропуск уровня: во время паузы введите пароль →, ↑, ↓, ←, ←, ↓, →**A, B, C**.

JAMES POND 3: OPERATION STARFISH

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Дополнительные жизни: когда у вас остается только одна жизнь, войдите в режим паузы в тот момент, когда вам должен быть нанесен очередной удар. Нажмите A, чтобы начать уровень сначала. Показатель жизни должен стать равным нулю. Если вы потеряете эту жизнь, игра закончится. Повторите трюк еще раз, и вы получите десять дополнительных жизней.

Суперпрыжок: после того как вы получите **jet pack**, оставьте его там, где вам надо прыгнуть и нажмите **C+B**, чтобы поднять его и получить возможность взлетать, даже если **jet pack** пуст.

Меню установок: после того, как появится экран для паролей, вам будет необходимо ввести следующий код: **RED CHEESE, YELLOW MOUSE, GREEN CAT, BLUE DOG**. Затем введите один из нижеприведенных кодов (в «красном» варианте): **STAR** (начало с пятью энергорыбками), **FISH** (неуязвимость), **BOOK** (все карты будут открыты).

JOE MONTANA 3

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг ★★★★★

Пароли команд: введите три первых символа кода команды и добавьте к ним YNTSKBC.

Bears - DLB Rams - RLB 49-ers - 4LB Cowboys - HCB

Saints - VLB	Raiders - QDB	Eagles - ZLB	Bills - CDB
Redskins - 6LB	Grants - XTB	Dolphins - SCB	Vikings - TLB

JUDGE DREDD

Acclaim • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли уровней:

2: KZDVT
3: JRQWNO
4: PSTRVJZ
5: HQWVLT
6: WDRCNPU

JUNGLE BOOK (THE)

Disney/Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Коды: их нужно вводить после перехода в режим паузы.

Восстановление вооружения и жизненных сил, а также обладание маской неуязвимости на 99 секунд: ↑,↑,↓,↓,←,→,←,→, B, A

Переход на следующий уровень: B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, A, A, B, B, A.

Перевернутое изображение: ←,A, →, ↓, B, A, ←, ←, C, →, ↑, ↓ (на паузе) - игра будет переустановлена, и, когда вы снова ее начнете, изображение будет перевернутым.

Выбор уровня: сразу после заставки нажмите ↑, ↓, ↑, ↓, ←, → и **START**. Теперь, если поторопиться, после начала игры, орудуя джойстиком ← и →, можно выбирать уровни.

Финальная битва с Шерханом: A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B.

Оказаться рядом с Балу: B, A, ←, ↑, ↑; на дереве с обезьяньим доктором - **→, A, ↓, B, A, ↓.**

Поединок с Каа при трех жизнях: C, A, A, B, C, A, A.

Дополнительная жизнь на 10 сек. для прохождения всего этапа: A, B, B, A, A, B, B, A.

Изменение цветовой палитры: A, B, B, A, C, A, B, B.

JUNGLE STRIKE

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

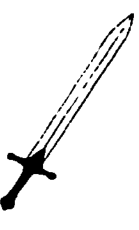
	Вариант 1	Вариант 2	
2:	RNP3BRXTPJ3	RLSJBRXTPJK	3 жизни
3:	9WSMD9WNMCC	9VMJR9WNMCZ	3 жизни
4:	X76JR74MZYT	XT6YXL6PF6M	16 жизней
5:	VLPJV746JK7	VNHYWMGZBC9	16 жизней
6:	W6Y7LPZF9TB	WSJYTGJDX9M	23 жизни
7:	TPC39NS6MCJ	TMYBLJYK3KW	23 жизни
8:	7CRLSCFDYRH	7GK9NZDYKYX	23 жизни
9:	N46J3BVWT4V	N4PJBVWTWP	23 жизни

Бессмертие:

Когда у вас кончается энергия, и вертолет начинает разваливаться, нажмите на все кнопки и **START** - вы станете бессмертным.

4 жизни

На 7-уровне (River Raid) 4 жизни можно найти под четырьмя маленькими пирамидами, которыс указаны в верхней части карты. (Это приблизительно середина уровня).



JURASSIC PARK

Biue Sky • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Код выбора уровня

Чтобы быстро и свободно перемещаться, перейдите к меню опций (Options Menu) и, ничего не нажимая, выйдите из него. После этого введите пароль NYUKNYUK, но не выходите с экрана паролей. Вместо этого высветите на экране стрелку Влево или Вправо, а потом нажмите по порядку и удерживайте следующие кнопки: **A, B, C** и **START** (в конце вы должны удерживать нажатыми все эти кнопки). Когда появится титр «Доступен второй контроллер», высветите пункт Exit и нажмите любую кнопку, чтобы начать игру. Появится специальное меню выбора этапа.

Непрерывные продолжения

После своей «смерти» (когда жизней больше нет) перейдите на экран паролей и нажмите Start. Теперь выберите вариант Start - и вы вернетесь в тот уровень, из которого выбыли.

Пароли уровней

Игра за доктора Гранта:

	Easy	*Normal*	*Hard*
Уровень 2:	2BINHKE9	277166RO	2QMH7DB2
Уровень 3:	4LBVGIIN	4BFP64V0	4SNP67FC
Уровень 4:	66RHEH2P	64DHCDEF	6QLNTNRR
Уровень 5:	8KN0SHUU	85BGLNTH	8DCIDDR8
Уровень 6:	A717MUP6	AH745EJC	A6C8EDJI
Уровень 7:	CPLPHMMG	C7UBL67U	C7DH56B7

Игра за Динозавра:

	Easy	*Normal*	*Hard*
Уровень 1:	G21G0014	G21G0025	G21G0036
Уровень 2:	I21G00.16	I21G0027	G21G0038
Уровень 3:	K21G0018	K21G0029	K21G003A
Уровень 4:	M21G001A	M21G002B	M21G003C
Уровень 5:	O21G002C	O21G002D	O21G003E

Коды полного вооружения для Гранта:

Jungle	OVVVVVUP
Power Station	2VVVVVUB
The River	4VVVVVUT
Pumping House	6VVVVVUV
Canyon	8VVVVVU1
The Volcano	AVVVVVU3

Мастер-пароль:

Введите пароль JP_0_ARK, где первый пропуск может быть заполнен либо буквой G (играть за доктора), либо R (играть за динозавра), а второй пропуск заполняется цифрами, указывающими номер уровня: с 1 до 7 для Гранта, с 1 до5 для динозавра.

KING SALMON

Vic Tokai • Количество игроков 1 • Имитатор рыбалки • Рейтинг★★★★★

Пароли: 2 - NJHVDRQSLR, 3 - XSDQJFGWPD, 4 - NKFFFWXPXC, 40 - CNNKBBBQFQ, 47

- CJJQWCQWLI, 57 - LYSJBWHFQV, 61 - NJHFVXRSLY, 67 - YNZQLXMXXS, 73 - ZHGVWRQDXN, 79 - RTWJZCCFHF, пароль для рекордного улова - VDLDNJKCKN.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE (SIMPSONS)

Flying Edge • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли: уровень 2 - WHOAMAMA, уровень 3 - FLANDERS, уровень 4 - BLOCKMAN, уровень 5 - SIDESHOW. Суперпароль - SMAILLIW (дает вам бесконечные жизни, и вы можете попасть на любой уровень, который захотите).

LAWNMOWER MAN (THE)

Curve Interactiv • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Советы. Чтобы воспользоваться кодами, остановите игру на любом этапе и нажмите ↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓ и отмените паузу. Затем опять вызовите паузу и нажмите B, чтобы пропустить этап, или C, чтобы попасть в отладочное меню.

LEMMINGS

Psygnosis • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2: QWKYN
Уровень 3: NDDND
Уровень 4: SWKYN
Уровень 5: FTDVM
Уровень 6: KMKBX
Уровень 7: HTDVM
Уровень 8: MMKBX
Уровень 9: VDDTD
Уровень 10: ZWKYN
Уровень 11: XDDTD
Уровень 12: CXKYN
Уровень 14: TMKBX
Уровень 15: RTDVM
Уровень 16: WMKBX
Уровень 17: VHDVD
Уровень 18: ZZKZN
Уровень 19: XHDVD
Уровень 20: CBKBP
Уровень 21: PXDWM
Уровень 22: TQKCX
Уровень 23: RXDWM
Уровень 24: WQKCX
Уровень 25: FJDVD
Уровень 26: KBKBP
Уровень 27: HJDVD
Уровень 28: MBKBP
Уровень 29: YXDWM
Уровень 30: DRKCX

LEMMINGS 2

Psygnosis • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

BEACH
2: INBGPLAGAHIFMAGCHBNIHM
3: IHBGBUFAHIFMAGCHBNIHM
4: LABGBLJFMOIFMAGCHBNIHM
5: MMBGBUFMOGJMAGCHBNIHM
6: KEBGBLJFMOGJLFGCHBNIHM
7: OLBQBLJFMOGJFFLHBNIHM
8: GPBGBLJFMOGJLFFLONNIHM
9: KLBGBLJFMOGJLFFLONBHHM
10: PABGBLJFMOGJLFFLONBHJL

CIRCUS
2: BMJNNCIHMEOCLBPIIMEOCL
3: EPJNNCGLMEOCLBPIIMEOCL
4: BGJNNCGLLGOCLBPIIMEOCL
5: FMJNNCGLLGNLLBPOOMEOCL
6: BBJNNCGLLGNLCOPIIMEOCL
7: MBJNNCGLLGNLCOAHIMEOCL
8: EMJNNCGLLGNLCOAHKLEOCL
9: NCJNNCGLLGNLCODHKLNNCL
10: MLJNNCGLLGNLCODHKLNNPC

EGYPTIAN

POLAR



2: EANPPBAHAEECEBLAGADEBM
3: EONPPBAHAEECEBLAGADEBM
4: MGNPPBPJHNECEBLAGADEBM
5: JINPPBPJHNPOEBLAGADEBM
6: MHNPPBPJHNPOJPLAGADEBM
7: MINPPBPJHNPOJPNPGADEBM
8: IINPPBPJHNPOJPNPPHDEBM
9: NONPPBPJHNPOJPNPPHPPBM
10: HBNPPBPJHNPOJPNPPHPPAA

2: MFAPLPMAGIDIBOBAIIIEGC
3: AHDPLPOPGIDIBOBAIIIEGC
4: ACDPLPOPPPAIBOBAIIIEGC
5: POAPLPOPPPAAACBAIIIEGC
6: HOAPLPOPPPAAACBAIIIEGC
7: LHDPLPOPPPAAACACIIIEGC

LHX ATTACK CHOPPER

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Ливия:

Majestic Twelve:	CQAAAFA	Anterior Nova:	CQAAIEA
Reindeer Flotilla:	CQAAQHA	Phoenix:	CQAAYGA
Rainbow Veil:	CQAAAVC	Chess:	CQAAIUC
Lobster Quadrille:	CQAAQXC	Hen House:	CQAAYWC
Desert Two:	CQAABFE	Flaming Arrow:	CQAAJEE
Plain Aria:	CQIERDG		

Центральная Европа:

Domino Mirror:	CSIEIYIE	Chess:	CSIEQ6E
Arc Lite:	CSIEY4E	Anterior Nova:	CSIEBJC
Reindeer Flotilla:	CSIEJIC	Hop Toad:	CSIERLC
Olympic Torch:	CSIEZKC	Lobster Quadrille:	CSIEBZA
Grand Theft Hokum:	CSIEJYA	Flaming Arrow:	CSIER6A

Вьетнам:

Lobster Quadrille:	CQIEZCG	Anterior Nova:	CSIEAJG
Reindeer Flotilla:	CQIEBRE	Gemini:	CSIEIIG
Flaming Arrow:	CQIEJQE	Chess:	CSIEQL6
Hen House:	CQIERTE	Binary Rainstorm:	CSIEYKG
Lava Lamp:	CSIEZSA	Freedom Train:	CSIEAZE

Чтобы получить неограниченный боезапас, на уровне Rainbow Veil введите пароль CALVARY.

LION KING (THE)

Disney Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Секреты

Выбор уровня и неуязвимость:

В экране опций нажмите ➔, **A, A, B, Start**. Появятся две новые опции - «Level Select» (Выбор уровня) и «Invincibility» (Неуязвимость).

Секретный код:

На экране «Опции» наберите следующий код на джойстике первого игрока: **BARRY**. Барри - это имя программиста, который написал секретный код для этой игры. В появившемся меню вы сможете поставить себе вечную энергию или выбрать этап, на котором вы хотите начать игру. Вы также можете выбрать «легкий» уровень. Тогда у вас появится неограниченное количество жизней, но энергия будет кончаться. Эта опция хороша для тех этапов, где вы теряете много жизней.



LOST VIKINGS (THE)

Virgin • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли уровней:

2: GR8T	13: QCKS	23: BTRY	33: 8BLL
3: TLPT	14: PHRO	24: JNKR	34: TRDR
4: GRND	15: GIRO	25: RVTS	35: FNTM
5: LLMO	16: SPKS	26: CBLT	36: WRLR
6: FLOT	17: JMNN	27: HOPP	37: PDDY
7: TRSS	18: SNDS	28: SMRT	38: TRPD
8: PRHS	19: TMPL	29: V8TR	39: TFFF
9: CVRN	20: TTRS	30: NFL8	40: FRGT
10: BBLS	21: JLLY	31: WKYY	41: 4RN4
11: TR33	22: PLNG	32: CMBO	42: MSTR
12: VLCN			

LOST WORLD (THE) (JURASSIC PARK 3)

Blue Sky • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Для того, чтобы выбрать уровень, начните игру и введите на экране «Option screen» пароль MAGICBOX.

Пароли уровней:

Уровень 2 - AMQ4VL2A Уровень 3 - 4A4SOMCK, Уровень 4 - CAKK4CQK,
Уровень 5 - A8MJ14KM, Уровень 6 - 9MO5RK58, Уровень 7 - F0UDISCU,
Уровень 8 - NS22IAH2, Уровень 9 - NKAQ26TA, Уровень 10 - 4OMIOBD6,
Уровень 11 - EM8P1558, Уровень 12 - UEGH1PPG, Уровень 13 - GGUSLMFE,
Уровень 14 - 7Q42D9R4, Уровень 15 - V4OLRCPO, Уровень 16 - RA4T9FQK,
Уровень 17 - LKAQIE7A.

Если вы хотите сменить свой облик охотника и снаряжение, введите пароль **REDHUNT** (вы станете красным охотником).

Чтобы играть вдвоем и видеть персонаж каждого игрока на экране, введите пароль **CIVILWAR**.

M.U.S.H.A. (ALESTE)

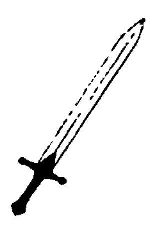
Seismic • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Выбор раунда: дождитесь, пока на экране не появится логотип **SEGA**, затем нажми **RESET**. Когда логотип появится вновь, снова нажмите **RESET**. Повторить это надо десять раз. После этого подождите, пока не появится заставка и войдите в опции, держа при этом нажатыми клавиши ↓ и ↑. На экране появится слово «Раунд». Вы можете менять номер раунда клавишами ← и →.

Пять дополнительных жизней: остановите игру, затем нажмите →, ↓, →, ↓, ←, ↑, ←, ↑, **B**, **C**, **A** и **START**.

20 опций: Когда начнется игра, нажмите **START**, чтобы остановить ее, потом нажмите три раза ↑, три раза ↓, три раза ← и три раза →; потом два раза **C**, а далее **B**, **A** и **START**.

Полная огневая мощь: во время игры нажмите **START**. Затем нажмите **B,B,C,B,B,C,**↑,↓, и **A**.



MADDEN NFL' 96

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

В данной версии имитатора американского футбола есть множество секретных команд, доступ к которым можно получить, введя приведенные ниже коды на экране «Team Selection» (экране выбора команд). Коды вводятся на экране для каждой из двух выбранных команд в отдельности кнопками **A, B, C**.

Коды для выбора секретных команд:

'80 Atlanta Falcon	AABBBCA
'70 Baltimore Colts	AABCACC
'68 Baltimore Colts	AACAAAB
'64 Baltimore Colts	AACACBA
'93 Buffalo Bills	AACCACB
'92 Buffalo Bills	ABAAAAA
'91 Buffalo Bills	ABAACAC
'90 Buffalo Bills	ABABBBB
'73 Buffalo Bills	ABACACA
'85 Chicago Bears	ABACCCC
'77 Chicago Bears	ABBACAB
'66 Chicago Bears	ABBBBBA
'63 Chicago Bears	ABBCABC
'88 Cincin. Bengals	ABBCCCB
'81 Cincin. Bengals	ABCACAA
'93 Dallas Cowboys	ABCBBAC
'92 Dallas Cowboys	ABCCABB
'78 Dallas Cowboys	ABCCCCA
'77 Dallas Cowboys	ACAABCC
'75 Dallas Cowboys	ACABBAB
'71 Dallas Cowboys	ACACABA
'70 Dallas Cowboys	ACACCBC
'89 Denver Broncos	ACBABCB
'87 Denver Broncos	ACBBBAA
'77 Denver Broncos	ACBCAAC
'62 Detroit Lions	ACBCCBB
'67 Gr. Bay Packers	ACCABCA
'66 Gr. Bay Packers	ACCBACC
'80 Houston Oilers	ACCBACC
'69 Kansas C. Chiefs	ACCCCBA
'66 Kansas City Chiefs	BAAABBC
'62 Dallas Texans	BAABACB
90 Los Angeles Raiders	BAACAAA
'83 Los Angeles Raiders	BAACCAC
'80 Oakland Raiders	BABABBB
'76 Oakland Raiders	BABBACA
'67 Oakland Raiders	BABBCCC
'91 Los Angeles Rams	BABCCAB
'84 Los Angeles Rams	BACABBA
'79 Los Angeles Rams	BACBABC
'85 New England Patriots	BBCABAA
'76 New England Patriots	BBCBAAC
'79 New Orlean Saints	BBCBCBB
'90 New York Giants	BBCCBCA
'86 New York Giants	BCAAACC
'70 New York Giants	BCABAAB
'68 New York Jets	BCABCBA
'80 Philadelphia Eagles	BCACBBC
'60 Philadelphia Eagles	BCCAACA
'79 Pittsburgh Steelers	BCBBAAA
'78 Pittsburgh Steelers	BCBBCAC
'75 Pittsburgh Steelers	BCBCBBB
'74 Pittsburgh Steelers	BCCAACA
'75 St. Louis Cardinals	BCCACCC
'94 San Diego Chargers	BCCBCAB
'81 San Diego Chargers	BCCCBBA
'66 San Diego Chargers	CAAAABC
'63 San Diego Chargers	CAAACCB
'94 San Francisco 49ers	CAABCAA
'89 San Francisco 49ers	CAACBAC
'88 San Francisco 49ers	CABAABB
'84 San Francisco 49ers	CABACCA
'81 San Francisco 49ers	CABBBCC
'78 Seattle Seahawks	CABCBAB
'79 Tampa Bay Buccaneers	CACAABA
'91 Washington Redskins	CACACBC
'83 Washington Redskins	CACCBAA
'82 Washington Redskins	CBAAAAC
'72 Washington Redskins	CBAACBC
Hall of Fame I	CBABBCA
Hall of Fame II	CBACACC
'95 All-Madden	CBBAAAB
'95 AFC Pro Bowl	CBBACBA
'95 NFC Pro Bowl	CBBBBBC
'95 Amster. Admirals	CBBCACB
'95 Barsel. Dragons	CBCAAAA
'95 Frankfurt Galaxy	CBCACAC
'95 London Monarchs	CBCBBBB
'95 Rhein Fire	CBCCACA
'96 Scot. Claymores	CBCCCCC

'68 Los Angeles Rams .... BACBCCB
'84 Miami Dolphins .... BACCCAA
'82 Miami Dolphins .... BBAABAC
'73 Miami Dolphins .... BBABABB
'72 Miami Dolphins .... BBACCCA
'71 Miami Dolphins .... BBACBCC
'76 Minnesota Vikings .... BBBABAB
'74 Minnesota Vikings .... BBBBABA
'73 Minnesota Vikings .... CBBBCBC
'69 Minnesota Vikings .... BBBCBCB
'95 EA Sports .... CCAACAB
Team Madden
All 50s .... CCABBBA
All 60s .... CCACABC
All 70s .... CCACCCB
NFL Players Ass. I .... CCBACAA
NFL Players Ass. II .... CCBBBAC
NFL Players Ass. III .... CCBCABB
NFL Players Ass. IV .... CCBCCCA

Чтобы выполнить тестирование звука, введите на экране установок **C, A, C, A, B**.

Чтобы играть в ускоренном режиме, когда тайм будет длиться всего 15 секунд, перед появлением главного меню нажмите **A, C, C, B, B**.

MARCO'S MAGIC SOCCER (MARCO'S MAGIC FOOTBALL)

Domark • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли: уровень 2 - HAUNTING, уровень 3 - BSTOKE, уровень 4- GUNDETNK, уровень 5 - ECTOPLSM, уровень 6 - JAWS, уровень 7 - GARAGE, уровень 8 - TRAFFIC, уровень 9 - ELF, уровень 10 - KRUSTY, уровень 11 - BARREL, уровень 12 - CRABTREE, уровень 13 - WINDUP.

MARIO ANDRETTI RACING (ANDRETTI RACING)

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★

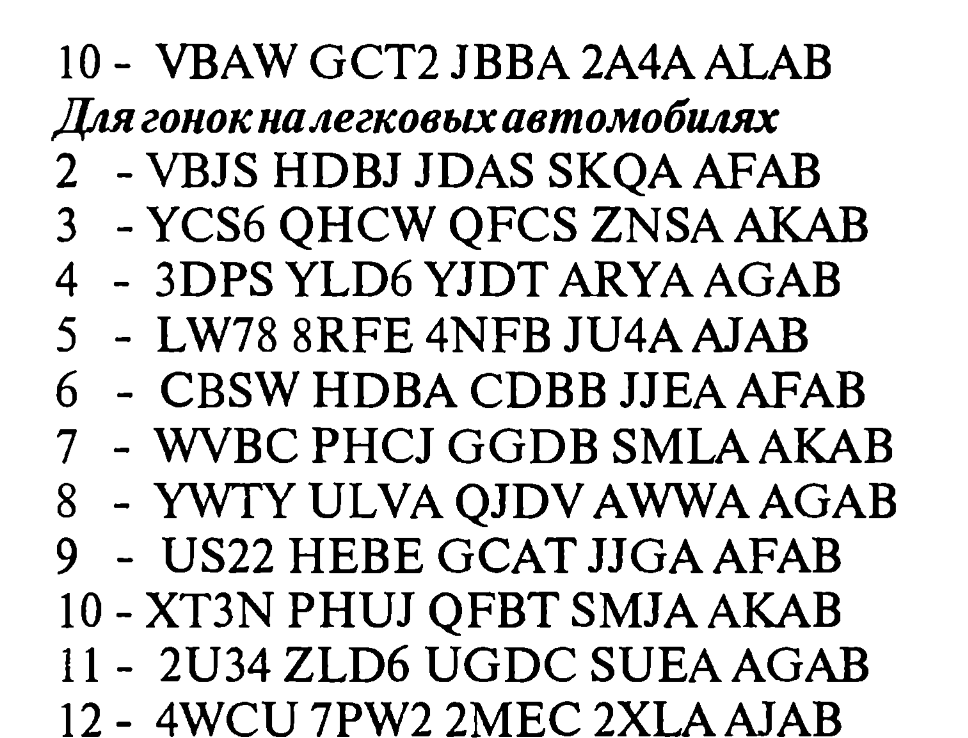
Пароли:

Для гонок Формулы-I

2 - VKSS HCBW EDAT JKNA AAAA
3 - WVBA MFVE GJBU ARAA ABAB
4 - ZWBU TKEA NPCC SU4A ACAA
5 - 4XCE 2NFN UTDC 2WYA ADAA
6 - T3E2 GCSS JDAU ARYA AAAB
7 - D4K5 MFUM QHBU JTUA ABAA
8 - G5GC VJVS YLCU SVQA ACAA
9 - K6CQ 5PE6 6QDU 2XLA ADAA
10 - CA22 HCTA EDAU KDAA AAAB
11 - UJ6N JCS2 JCAV A9LA AAAA
12 - FK68 RFT2 QHBD TDCA ABAA
13 - HDBQ 5JUW 2MBW BG2A ACAA
14 - 4ECB BND3 APCE 3NNA ADAA
15 - DBEQ JCTE EDAT SMJA AAAB
16 - GCBA SFTC LHBC 2WYA ABAA
17 - 3DFQ XJVS ULBV J2NA ACAA
18 - 46GG 8MW2 4NCE 48AA ADAA
19 - UBEQ GCTA GCAV A9LA AAAB
20 - FCBA NEUJ JFBX BQ8A ABAB
21 - 2C3U WJCW NLDG BYQA ACAA
22 - B3ES GCBN CDBD A9LA AAAA

Для гонок багги

2 - DBGQ JDBJ JCBS JALA ALAA
3 - E4KC WFU2 NGDA SASA AMAA
4 - H5TS 4KWA ULEA 2A4A ANAB
5 - 46UF APEN 4NET ABCA APAA
6 - UBSW HDA6 LEBA JALA A4AA
7 - WOBJ PFTW UMCA SAUA A5AA
8 - HEKY XJCN 8PEA 2A2A A6AB
9 - 3F4C 9LWF GRFT ABAA A7AA
11 - DBAW FDSS JBBT SB6A ALAB
12 - YB7A RGCS QFCT 2CGA AMAB
13 - H5FS 5JWE UKEC ACQA ANAA
14 - CTSS GDTJ GEBA JAJA A4AA
15 - XU3A NHB6 QKCS SAUA A5AA
16 - JWBS VLDA YNDS 2A2A AGAB
17 - LW8J 3NFW 6TET ABAA A7AA
18 - UTSS EDTJ NDBA JAJA A4AB



10 - VBAW GCT2 JBBA 2A4A ALAB

Для гонок на легковых автомобилях

2 - VBJS HDBJ JDAS SKQA AFAB
3 - YCS6 QHCW QFCS ZNSA AKAB
4 - 3DPS YLD6 YJDT ARYA AGAB
5 - LW78 8RFE 4NFB JU4A AJAB
6 - CBSW HDBA CDBB JJEA AFAB
7 - WVBC PHCJ GGDB SMLA AKAB
8 - YWTY ULVA QJDV AWWA AGAB
9 - US22 HEBE GCAT JJGA AFAB
10 - XT3N PHUJ QFBT SMJA AKAB
11 - 2U34 ZLD6 UGDC SUEA AGAB
12 - 4WCU 7PW2 2MEC 2XLA AJAB

19 - FDBA MGT2 WJCS SASA A5AB

13 - B3SN JCBN GCAU SRWA AFAB
14 - E426 RFCW QDCD AWCA AKAB
15 - H5XN 3GV2 4FCW A46A AGAA
16 - KPF7 DLET EKDW J8AA AJAA
17 - VA6S FDAS JDAU SRYA AFAA
18 - FCPE NGBS QJBD AWCA AKAB
19 - 2DXS WKUW WLBW J6EA AGAB
20 - 4WQJ 6PD6 4QCE 3ASA AJAB
21 - B3A2 GCBJ GCAU SRYA AFAA
22 - LM42 3LW2 4LEF KDYA AJAB
23 - HL4E WHD6 QHDW 29LA AGAB
24 - EK7S QFCS LACC 2U4A AKAB

Чтобы стать обладателем полностью экипированной машины типа «Indy» и максимального запаса денежных средств, введите пароль 2VP8 ZLFE WKDN CSXH TDAB.

Для того чтобы получить автомобиль типа «Sprint», введите пароль EUJQ QFUW SDBY AMAF 3MAA.

Если же ты хотите иметь машину «Stock» и несколько сотен тысяч долларов, то воспользуйтесь паролем KVUE WLD2 WQC6 BAVH TJAA.

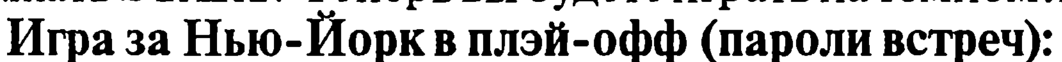
MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг ★★★★★★



Для изменения уровня мастерства соревнующихся команд введите пароль **ABRACADABRA2** и нажмите **START**. На экране появится надпись **BAD PASSWORD**, после чего нужно выделить курсором **CANCEL** и нажать **START**. Затем можно выбрать показательный (Exebition) или турнирный (Tournament) режим. На экране Today's Match с помощью ↑, ↓ вы имеете возможность посмотреть любой показатель мастерства своей команды или противника, а, нажимая **A** или **B**, поменять его.

Чтобы изменить цвет льда, введите пароль **CEME NTBL ADES** и нажми **START**. На экране появится надпись BAD PASSWORD, после чего нужно выделить курсором **CANCEL** и нажать **START**. Теперь вы будете играть на темном льду.



Игра за Нью-Йорк в плэй-офф (пароли встреч):

Четвертьфинал: Нью-Йорк - Питсбург - QX3N TFE3 CLC3
Полуфинал: Нью-Йорк - Бостон - QP3N TFG3 CLC3
Финал: Нью-Йорк - Лос-Анджелес - Q75N VFG3 CLD3.

Пароли других встреч:

Лос-Анджелес - Нью-Йорк: M3KJ WPUA FCB9
Лос-Анджелес - Монреаль: ASTE EBCA ANSE
Питсбург - Калгари : Y2QJ UXA3 4U3M
Питсбург - Детройт: E2TE PMC2 2J3A
Питсбург - Монреаль: ENVA 7BC2 SN2A

Пароли финальных игр чемпионата: E7BEMBD2EJFC, E7VEDDA2SN3E, EPTEDMA2 SN2E.





MARSUPILAMI

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

CATG - the Alps (Альпы);
YKRZ - the Docks (доки);
GWQB - Theme Park (парк);
NKEM - Building Side (стройка);
USYH - the Jungle (джунгли);
PNNX - the Chahutas;
RPMJ - Palombie.

MARVEL LAND

Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Для выбора этапа игры в обычном режиме «Normal mode» введите код ARDE, а в режиме «Digest» - GILANDKI.

Пароли выбора уровней:

Раунд 1-2: XIGN
Раунд 1-3: NSOG
Раунд 1-4: QOCT
Раунд 1-5: USOG
Раунд 1-6: XULW
Раунд 1-7: WIXT
Раунд 2-1: PAYX
Раунд 2-2: ZISY
Раунд 2-3: AUXY
Раунд 2-4: XTLG
Раунд 2-5: ALWN
Раунд 2-6: ZTOX
Раунд 2-7: ZWMO
Раунд 3-1: AOWM
Раунд 3-2: GVKJ
Раунд 3-3: RBJW
Раунд 3-4: XYNK
Раунд 3-5: BTIS
Раунд 3-6: STEP
Раунд 3-7: HCHI
Раунд 4-1: SMOK
Раунд 4-2: RUAO
Раунд 4-3: QRUP
Раунд 4-4: AUNT
Раунд 4-5: WTTH
Раунд 4-6: ARDE

MEGA BOMBERMAN

Hudson Soft • Количество игроков 4 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

Этап 1. JAMMIN' JUNGLE

Уровень 2 6800
Уровень 3 5120
Босс 7420

Этап 2. VEXIN' VOLCANO

Уровень 1 - 4501
Уровень 2 - 8111
Уровень 3 - 7421
Уровень 4 - 1051
Босс - 3351

Этап 3. SLAMMIN' SEA

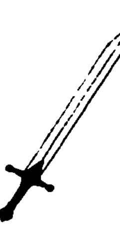
Уровень 1 - 4502
Уровень 2 - 8112
Уровень 3 - 7422
Уровень 4 - 1052
Босс - 3352

Этап 4. CRANKIN' CASTLE

Уровень 1 - 9643
Уровень 2 - 0513
Уровень 3 - 9723
Уровень 4 - 3353
Босс - 5653

Этап 5. TRASHIN' TUNDRA

Уровень 1 - 8114
Уровень 2 - 2814
Уровень 3 - 1134
Уровень 4 - 5654
Босс - 7954



MEGA TURRICAN

Data East • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Возможность перехода на следующий уровень: начните игру, нажмите **START**, чтобы остановить игру, и далее нажмите последовательно ➔, ←, ↓, ➔, (↓), **B**. Продолжите игру. Вы окажетесь на следующем уровне.

Бесконечная энергия: начните игру, нажмите **START**, чтобы остановить игру. Нажмите **A, A, A, B, B, B, A, A, A** и продолжите игру.

Возможность возвращения на предыдущий уровень: поставьте игру на паузу, нажмите последовательно ➔, ←, ↓, ➔, ↓, A. Выйдите из режима паузы и окажетесь на предыдущем уровне.

Обратные движения персонажа: поставьте игру на паузу, нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ➔, ←, ➔, **A, B**. Выйдите из режима паузы.

METAL MARINES

Mindscape • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней игры:

2 - HBBT,	6 - CLST,	10 - PHTN,	14 - FKDV,	18 - JFMR,
3 - PCRC,	7 - JPTR,	11 - TRNS,	15 - YSHM,	19 - GCRY,
4 - NWTN,	8 - NBLR,	12 - RNSN,	16 - CLPD,	20 - KNLB.
5 - LSMD,	9 - PRSC,	13 - ZDCP,	17 - LNVV,	

MICKEY MANIA

Sony • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня: войдите в OPTIONS, там войдите в SOUNDTEST. Поставьте в SOUND TEST MUSIC на CONTINUE, в FX - APPEAR, в SPEECH - THINK, опустите курсор на EXIT и удерживайте ← до появления звукового сигнала, затем нажмите START и выходите из OPTIONS, тут вас будет ждать выбор уровней и т. д.

MICRO MACHINES



Codemasters • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★

Дополнительная скорость: сделайте во время игры паузу и нажмите ↑, ↓, **A, B,** ←, ➔, **C, START**.

Улучшенная система управления: сделайте паузу и нажмите **A,** ↑, **B,** ↓, **C,** ←, **START,** ➔.

Бесконечное количество жизней: сделайте паузу и нажмите **B,** ↓, **C,** ↓, ↑, ↓, ←, ↓, **START**.

Увеличение инерции: **C,** ↑, ←, ➔, **A, B, A, C.**

MIGHTY MAX (THE ADVENTURES OF MIGHTY MAX)

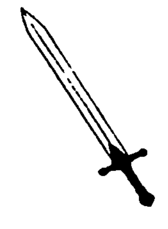
Electronic Arts • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней: 2 - DBBLGLLFCD, 4 - DBCLFGBDF2, 3 - DBDKKJJLKR, 5 - DBFGCDMBTG.

MISADVENTURES OF FLINK (THE)

Psygnoses • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Вы можете выбрать этап игры, а также получить 50 волшебных ключей, свитков и заклинаний.





Для этого во время игры нажмите два раза **START** и покиньте меню, а затем нажмите ↓+**START** и, удерживая **START**, нажмите четыре раза →, четырежды ←, три раза →, трижды → и →, →, ←, ←, →, ←. После этого выберите опцию «Cheat» и станете обладателем всех предметов, необходимых, чтобы овладеть магией для борьбы с колдуном.

MONACO GRAND PRIX 2 (AYRTON SENNA'S SMGP 2)

Sega • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Чтобы обладать повышенной устойчивостью при прохождении крутых поворотов и выполнении маневров, выберите режим соревнований и пароль «HANG-ON», а затем сойдите с трассы и сохраните игру. Вновь начните игру и, выбрав режим тренировки и «Image Training», удерживайте ↓+А до появления экрана «Transmission». После начала гонки ваша машина будет более устойчивой при маневрировании на трассе.

Пароли финала игры: введите либо SENNA, либо CHAMPION.

MORTAL KOMBAT

Acclaim/Williams • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★★

JOHNY CAGE
СУПЕРУДАРЫ
1 ←, →, A
2 ←, →, C
3 A + B
FATALITY →, →, →, A

SONYA
СУПЕРУДАРЫ
1 ←, ←, A
2 →, ←, A
3 ↓ + A + B + C
FATALITY →, →, ←, ←, B

LIU KANG
СУПЕРУДАРЫ
1 →, →, A
2 →, →, Z
FATALITY по час.стр.

SUB-ZERO
Суперудары
1 ↓, →, A
2 ←, Z + C
FATALITY →,↓,→,X

SCORPION
1 ←, ←, A
2 ↓, ←, X
FATALITY ↑, ↑

KANO
1 →, ↓, ←, ↑
2 держать B, ←, →
FATALITY ←, ←, ←, A

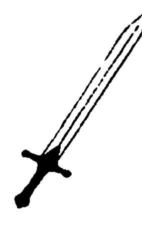
RAIDEN
1 ↓, →, A
2 ←, ←, →
3 ↓, ↑
FATALITY →, ←, ←, ←, A

Секреты

Режим крови: На экране с белыми буквами нажать A, B, A, C, A, B, B
Секретная строка: ↓, ↑, ←, ←, A, →, ↓

«Приколки»

Сразиться с **REPTILE** – Включить **FLAG** 0,2, включить кровь и на уровне **THE** *PIT* выиграть у компьютера с **DOUBLE FLAWLESS VICTORY** и сделать **FATALITY**, не нажимая кнопку **B**



Другая концовка – Выиграть у последнего босса **SHANG TSUNGA** по времени или после одержания победы нажать на втором джойстике **START**.

Кислотные игроки – Включить **FLAG** 0,2, дойти до **ENDURANCE MODE** на уровне **THE PIT** и одержать две победы с **FLAWLESS VICTORY**, после чего вы будете драться с секретным игроком, после которого появятся скрытые персонажи.

Отключение джойстиков – Перед началом боя на обоих джойстиках зажать и удерживать крестовину.

Прервать FATALITY – Взять **SONYA** против **LIU KANG'а** и, когда у **LIU KANG'а** останется **DANGER**, **SONYA** пустить магию, **LIU KANG'ом** тоже магию и **SONYA** сделать **FATALITY**.

Двойное FATALITY – У **JOHNY CAGE'а** выключить кровь, выбрать **JOHNY CAGE'а**, и когда у противника будет **DANGER**, прыгнуть на него с ударом ноги и сразу нажать **➔, ➔, ➔, A**, потом снова повторить эту комбинацию.

Бесконечная серия у **SCORPION'а** – Пустить гарпун, нажать **🡻, X**, потом удар ногой в воздухе, снова гарпун, и так продолжать дальше.

MORTAL KOMBAT 2

Midway/Acclaim • Поединки • Количество игроков 2 • Рейтинг ★★★★★★★

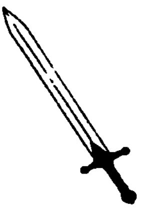
JAX
1 держать C 3 сек.
2 ➔, ➔, A
3 B в воздухе
4 ➔, 🡻, 🡸, Z
*FATALITY*1 Держать A ➔,➔,➔ и отпустить
*FATALITY*2 B,B,B,B,A
PIT
🡸,🡹,🡻,C
BABALITY🡻,🡹,🡻,🡹,C
FRIENDSHIP 🡻,🡻,🡹,🡹, C

KITANA
1 🡸,X
2 🡸,🡸,🡸,X
3 ➔,➔,X+A
4. ➔,🡻,🡸,X
FATALITY-1 Держать C,➔,➔,🡻,➔
FATALITY-2 B,B,B,Z
PIT➔,🡸,➔,Z
BABALITY🡻,🡻,🡻,C
FRIENDSHIP 🡻,🡻,🡻,🡹,C

BARAKA
1 🡻,🡸,X
2 🡸,🡸,🡸,X
3 🡸,X
FATALITY-1 🡸,🡸,🡸,X
FATALITY-2 🡸,➔,🡻,➔,A
PIT➔,➔,🡸,Z
BABALITY➔,➔,➔,Z
FRIENDSHIP 🡹,➔,➔,Z

JOHNY CAGE
1 🡸,🡻,➔,A
2 ➔,🡻,🡸,X
3 🡸,🡻,🡸,X
4. 🡸,➔,C
5 A+B
FATALITY-1 🡻,🡻,➔,➔,A
FATALITY-2 ➔,➔,🡻,🡹,затем держать 🡻,+A+B+C
PIT🡻,🡻,🡻,Z
BABALITY🡸,🡸,🡸,Z
FRIENDSHIP 🡻,🡻,🡻,Z

LIU KANG
1 ➔,➔, Z



2 →,→,X
3 →,→,A
4. ↑,→,→,A
FATALITY-1 по час.стр.
FATALITY-2 ↓,→,←,←,Z
PIT ←,→,→,C
BABALITY ↓,↓,→,←,C
FRIENDSHIP →,←,←,←,C

MILEENA
1 ←,←,↓,Z
2 →,→,C
3 Держать X 3 сек.
FATALITY-1 →,←,→,A
FATALITY-2 Держать Z 3 сек.
PIT →,↓,→,C
BABALITY ↓,↓,↓,Z
FRIENDSHIP ↓,↓,↓,↑,Z

REPTILE
1 →,→,X
2 ←,←,X+A
3 →,→,↓,X
4. ←,Z+C
FATALITY-1 ←,←,↓,A
FATALITY-2 →,→,↓,Z после исчезновения
PIT ↓,→,→,B
BABALITY ↓,←,←,C
FRIENDSHIP ←,←,↓,C

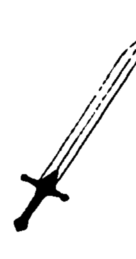
KUNG LAO
1 ↓,↑
2 ←,→,A
3 ↑,↓,Z
4. ↑,↑,C
FATALITY-1 →,→,→,C
FATALITY-2 Держать A,←,←,→
PIT →,→,→,X
BABALITY ←,←,→,→,X
FRIENDSHIP ←,←,←,↓,Z

RAIDEN
1 ↓,↑
2 ←,←,→
3 ↓,→,A
4. Держать X 3 сек.
FATALITY-1 Держать C 5 сек., потом нажимайте B+C
FATALITY-2 Держать X 10 сек.
PIT ↑,↑,↑,Z
BABALITY ↓,↓,↑,Z
FRIENDSHIP ↓,←,→,Z
Fergality ←,←,←,B

SCORPION
1 ←,←,A
2 ↓,←,X
3 →,↓,←,C
4. B в воздухе
FATALITY-1 ↓,↓,↑,↑,X
FATALITY-2 ↑,↑,X
FATALITY-3 Держать X 3 сек.
PIT ↓,→,→,B
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP ←,←,↓,Z

SUB-ZERO
1 ←,Z+C
2 ↓,→,A
3 ↓,←,C
FATALITY-1 →,→,↓,Z,→,↓,→,→,X
FATALITY-2 Держать A,←,←,↓,→
PIT ↓,→,→,B
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP ←,←,↓,Z

SHANG TSUNG
1 ←,←,X
2 ←,←,→,X
3 ←,←,→,→,X
FATALITY-1 Держать Z 3 сек.
FATALITY-2 ↑,↓,↑,C
FATALITY-3 Держать A 25 сек.
PIT ↓,↓,↑,↓
BABALITY ←,→,↓,Z
FRIENDSHIP ←,←,↓,Z
ПРЕВРАЩЕНИЕ
JAX ↓,→,←,C
MILEENA Держать X 3 сек.
BARAKA ↓,↓,C
SCORPION ↑,↑
RAIDEN ↓,←,→,C
LIU KANG ←,→,→,B
KUNG LAO ←,↓,←,Z
JOHNY CAGE ←,←,↓,A
REPTILE ↑,↓,X
SUB-ZERO →,↓,→,X
KITANA B,B,B



Секреты

1 Секретная строка ←,↓,←,→,↓,→,←,←,→,→
2 Smoke на уровне The Portal нажать ↓,X, затем ↓,start
3 JADE перед знаком вопроса убить противника, нажимая кнопку C или Z
4 NOOB SAIBOT одержать 25 побед в режиме для двух игроков.

Приколки

Ребенок в дружбе желтый – Выбрать **SHANG TSUNG'a**, потом превратиться в **RAYDEN'a** и сделать **FRENDSIP**.

Труп превратить в младенца – Выбрать **MILEENA**, перед началом второго раунда зажать **X** и после надписи **FINISH HIM** отпрыгнуть в конец экрана и в воздухе пустить магию (отпустив **X**) и сразу сделать **BABALITY**.

Изменить музыку – Выбрать **SHANG TSUNG'a**, превратиться в **KUNG LAO** и сделать **FATALITY** 1 (отрубание головы), потом нажать ↑ или ↓.

FATALITY со сбрасыванием в кислоту – Выбрать **SUB-ZERO**, после надписи **FINISH HIM** нажать →, →, ↓, **Z**, потом подойти к противнику, нажать →, ↓, →, →, **X** и сразу зажать **A + C**.

Пройти друг через друга – Взять **SHANG TSUNG'a** и любого другого игрока, затем **SHANG TSUNG'ом** пустить магию, а противником бросить, потом держать ←.

SCORPION отдельно, голова отдельно – Взять – **SCORPION'a**, и после надписи **FINISH HIM** прыгнуть на противника и до приземления нажать ↓, ↓, ↑, ↑, и когда **SCORPION** приземлится, нажать **X**.

Замороженному противнику отрубить голову – Выбрать **SHANG TSUNG'a**, превратиться в **SUB-ZERO**, после надписи **FINISH HIM** нажать →, →, ↓, **Z**, потом превратиться в **KUNG LAO**, отпрыгнуть в конец экрана, зажать кнопку **A** и нажать ←, ←, →.

FATALITY в первом раунде – Поставить убийство с одного удара, выбрать **KUNG LAO**, убить одного противника, отрубив ему голову и в начале боя со вторым противником пустить шляпу.

Отключить кровь и бесконечное время для FATALITY – Выбрать **JOHNY CAGE'a**, и вначале раунда пустить три верхние магии. Четвертая магия должна быть одиночной.

Сбросить компьютерного противника в кислоту - поставить убийство с одного удара обоим игрокам и во время игры с компьютером удерживать кнопки **A, B** и **C**. После того как компьютер вас убьет и начнет подходить, чтобы сделать **FATALITY**, отпустите кнопку **B**, быстро нажмите ↓ и нажимайте **X**.

MORTAL KOMBAT-3

Acclaim • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★

JAX
1 ←,→,X
2 →,→,←,←,X
3 →,→,A
4 →,→,Z
5 Держать C 3 сек.
6 B в воздухе
FATALITY-1 Держать B ↑,↓,→,↑
FATALITY-2 Y, B, Y,Y,C
PIT ↓,→,↓,A
BABALITY ↓,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,C
Animality →,→,↓,→,A
СЕРИИ
1 Z,Z,↓,X,X,B,A,←,X
2 X,X,B,A,←,X
3 Z,Z,←,Z

SHEEVA
1 ↓,↑
2 ↓,→,X
3 ←,↓,←,Z

FATALITY-1 →,↓,↓,→,A
FATALITY-2 Держать Z,→,←,→,→
PIT ↓,→,↓,→,A
BABALITY ↓,↓,↓,←,Z
FRIENDSHIP →,→,↓,→,X
Animality Y,B,B,B,B
СЕРИИ
1 X,X,A,Z,Z,C,Z
2 X,X,A,→,X
3 Z,Z,C,←,Z

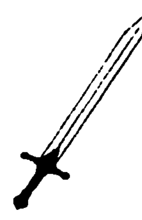
CYRAX
1 ←,←,C
2 Держать C,→,→,Z
3 Держать C,←,←,Z
→,↓,B
Когда противник в воздухе ↓,→,B,A
FATALITY-1 ↓,↓,→,↑,Y
FATALITY-2 ↓,↓,↑,↓,X
PIT Y,B,Y
BABALITY →,→,←,X
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↑
Animality ↑,↑,↓,↓
СЕРИИ
1 X,X,A
2 X,X,Z,X,Z,Z
3Z,Z,←,Z

NIGHT WOLF
1 ↓,←,A
2 →,→,C
3 ←,←,←,Z
↓,→,X
FATALITY-1 ↑,↑,←,→,B
FATALITY-2 ←,←,↓,X
PIT Y, Y,B
BABALITY →,←,→,←,A
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↓
Animality →,→,↓,↓
СЕРИИ
1 C,X,X,A,Z
2 C,X,X,A,↓,→,X
3 Z,Z,←,Z

KABAL
1 ←,←,X
2 ←,←,←,Y
3 ←,→,C
FATALITY-1 ↓,↓,←,→,B
FATALITY-2 Y,B,B,B,Z
PIT B,B,Z
BABALITY Y,Y,C
FRIENDSHIP Y,C,Y,Y,↑
Animality Держать X, →,→,↓,→
СЕРИИ
1 C,C,X,X,↓,X
2 C,C,X,X,Z,←,Z
3 C,C,Z,←,Z
4 C,C,X,X,↓,A,↓,X
5. X,X,↓,A,↓,X
6 X,X,↓,X
7 X,X,Z,←,Z

STRYKER
1 ↓,←,X
2 ↓,←,A
3 →,←,A
4 →,→,Z
FATALITY-1 →,→,→,C
FATALITY-2 ↓,→,↓,→,B
PIT →,↑,↑,Z
BABALITY ↓,→,→,←,X
FRIENDSHIP A,Y,Y,A
Animality Y,Y,Y,B
СЕРИИ
1 C,C,←,Z
2 C,C,←,A,←,Z
3 C,X,X,A
4 X,X,A

SINDEL
1 →,→,A
2 →,→,→,X
3 ←,←,→,Z
4 ↑,↓,→,C
FATALITY-1 Y,B,B,Y+B
FATALITY-2 Y,Y,B,Y,B
PIT ↓,↓,↓,A
BABALITY Y,Y,Y,↑
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Y,Y,Y,↑
Animality Держать →,→,↑,X
СЕРИИ
1 Z,X,X,A,Z
2 Z,X,X,↓,X



3 Z,Z,←,Z

SEKTOR
1 ↓,←,X
2 →,→,A
3 →,→,C
FATALITY-1 A,Y,Y,B
FATALITY-2 →,→,→,←,B
PIT Y,Y,Y,↓
BABALITY ←,↓,↓,↓,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Y,↓
Animality →,→,↓,↑
СЕРИИ
1 X,X,Z,←,Z
2 X,X,Z,Z,←,Z
3 Z,Z
4 X,X,↓,A

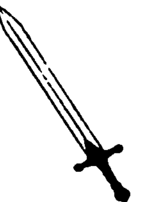
KUNG LAO
1 ←,→,A
2 →,↓,→,Y
3 ↓,↑
4 ↑,↓,Z
FATALITY-1 Y,B,Y,B,↓
FATALITY-2 →,→,←,↓,X
PIT ↓,↓,→,→,C
BABALITY ↓,→,→,X
FRIENDSHIP Y,A,Y,C
Animality Y,Y,Y,Y,B
СЕРИИ
1 X,A,X,A,C,C,←,Z
2 X,C,Z
3 C,C,←,Z

KANO
1 ↓,→,A
2 ↓,←,X
3 Держать C 3 сек.
4 B в воздухе
FATALITY-1 A,B,B,Z
FATALITY-2 Держать A, →,↓,↓,→
PIT ↓,↓,→,→,C
BABALITY →,→,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,Z
Animality Держать X, B,B,B
СЕРИИ
1 X,X,A
2 Z,A
3 X,X,↓,A,↓,X
4 X,X,Z,C,Z
5. Z,Z,C,←,Z

SUB-ZERO
1 ↓,→,A
2 ↓,→,X
3 ↓,←,A
4 ↓,→,←,X
5 ↓,←,→,X
6 ←,A+B
FATALITY-1 ←,←,↓,←,Y
FATALITY-2 B,B,Y,B,Y
PIT ←,↓,→,→,Z
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP C,Y,Y,↑
Animality →,↑,↑
СЕРИИ
1 X,X,A,Z
2 X,X,A,C,Z,←,Z
3 X,X,C,Z,←,Z
4 Z,Z,←,Z
5. X,X,Z

SHANG TSUNG
1 ←,←,X
2 ←,←,→,X
3 ←,←,→,→,X
4 →,←,←,C
FATALITY-1 Держать A,↓,→,→,↓
FATALITY-2 Держать A,Y,B,Y,B
PIT ↑,↑,←,A
BABALITY Y,Y,Y,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,↓
Animality Держать X, Y,Y,Y
СЕРИИ
1 C,,X,X,A,Z
2 Z,Z,←,Z
3 X,X,A,Z

LIU KANG
1 ←,→,X
2 →,→,A
3 →,→,Z
4 Держать C 3 сек.
FATALITY-1 →,→,↓,↓,C



FATALITY-2 ↑,↓,↑,↑,B+Y
PIT Y,B,B,C
BABALITY ↓,↓,Z
FRIENDSHIP Y, Y,Y,↓
Animality ↓,↓,↑
СЕРИИ
1 X,X,B,C,C,Z,C
2 C,C,Z,C

SONYA
1 ↓,→,A
2 ←,←,↓,Z
3 →,←,X
4 ↓,A+B
FATALITY-1 ←,→,↓,↓,Y
FATALITY-2 Держать B+Y,↑,↑,←,↓
PIT →,→,↓,X
BABALITY ↓,↓,←,C
FRIENDSHIP ←,→,←,↓,Y
Animality Держать A,←,→,↓,→
СЕРИИ
1 X,X,A,←,X
2 Z,Z,←,Z
3 Z,X,X,A,←,X
4 Z,Z,X,X,A,←,X

SMOKE
1 ←,←,A
2 →,→,C
3 ↑,↑,Y
4 B в вздухе
FATALITY-1 ↑,↑,→,↓
FATALITY-2 ↓,↓,→,↑,B+Y
PIT →,→,↓,C
BABALITY ↓,↓,←,←,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Z
Animality ↓,→,→,B
СЕРИИ
1 X,X,Z
2 X,X,A
3 Z,Z,A
4 X,X,C,Z,A

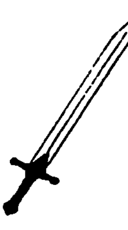
Секреты

Секретные строки
1 A,C,↑,B, ↑,B,A,↓
2 B,A,↓,←,A,↓,C,→,↑,↓
3 C,→,A,←,A,↑,C,→,A,←,A,↑

SMOKE
На логотипе MK-3 нажать A,B,B, A,↓,A,B,B, A,↓,↑,↑

ENDURANCE MODE
На экране **START GAME OPTIONS** зажать **A+C**, и нажать **START**

Коды для игры вдвоем
100100 – отключение бросков.
020020 – отключение блоков.
033000 – у первого игрока 50% жизни.
000033 – у второго игрока 50% жизни.
707000 – у первого игрока 25 % жизни
000707 – у второго игрока 25% жизни.
987123 – отключение индикатора энергии.
282282 – нет страха.
987666 – театр магии.
123926 – только текстовые сообщения.
460460 – превращение бойцов.
688422 – поединок в темноте.
985125 – психокомбат.
466466 – энергия бега не ограниченна.
642468 – скрытая игра.
205205 – победитель первого раунда дерется со SMOKE.
769342 – победитель первого раунда дерется с NOOB SAIBOT'ом.
969141 – победитель первого раунда дерется с MOTARO.
033564 – победитель первого раунда дерется с SHAO KAHN'ом.
091293 – отключение подсечекю
999995 – отключение связок.
955955 – 25 сек. На выполение FATALITY.
929646 – BAD LUCK WITH TNT
911911 – отключение кнопок.
667000 – отключение времени.
303606 – скрытая игра.
688688 – бесконечные апперкоты.
494494 – быстрое время.
011971 - пополнение жизни.
006040 - ENDURANCE MODE



MORTAL KOMBAT ULTIMATE – 3

Acclaim • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★★

RAIN

1 ↓,→,X
2 ←,←,X
3 ←,Z
*BRUTALITY*X,X,B,C,Z,B,C,Z,B,X,A
СЕРИИ
1 X,X,A,X
2 Z,Z,A,X
3 Z,Z,C,Z,←,Z

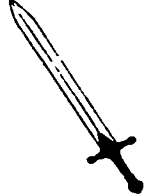
REPTILE
1 →,→,X
2 →,→,X+A
3 ←,←,X+A
4 ←,→,C
5 ←,A+B
6 ↑,↑,↓,Z
FATALITY 1←,→,↓,B
FATALITY 2→,→,↑,↑,Z
PIT B,Y,B,B
BABALITY →,→,←,↓,C
FRIENDSHIP ↓,→,→,←,Z
*BRUTALITY*X,B,Z,Z,B,X,A,C,C,B,A
СЕРИИ
1 Z,Z,←,Z
2 X,X,↓,A
3 X,X,Z,←,Z

STRYKER
1 →,→,Z
2 →,←,A
3 ↓,←,X
4 ↓,←,A
5 ←.→,X
FATALITY 1→,→,→,C
FATALITY 2↓,→,↓,→,B
PIT →,↑,↑,Z
BABALITY ↓,→,→,←,X
FRIENDSHIP A,Y,Y,A
*BRUTALITY*X,A,Z,C,X,AC,Z,X,C,C
СЕРИИ
1 C,X,X,A
2 C,C,←,Z
3 C,C,←,A,←,Z

JAX
1 →,→,A
2 →,→,Z
3 ←,→,X
4 →,→,←,←,X
5 В в воздухе
6 Держать С 3 сек.
FATALITY 1Держать B, ↑,↓,→,←
FATALITY 2Y,B,Y,Y,C
PIT ↓,→,↓,A
BABALITY ↓,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,C
*BRUTALITY*X,X,X,B,A,X,X,X,B,A,X
СЕРИИ
1 Z,Z,←,Z
2 Z,Z,↓,X,X,B,A,←,X
3 X,X,B,A,←,X

NIGHT WOLF
1 ←,←,→,Z
2 →, →,C
3 ↓,→,X
4 ↓,←,A
5 ←,←,←,Z
FATALITY 1↑,↑,←,→,B
FATALITY 2←,←,↓,X
PIT Y,Y,B
BABALITY →,←,→,←,A
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↓
*BRUTALITY*X,X,Z,C,C,B,B,A,A,X,Z
СЕРИИ
1 Z,X,X,A,↓,→,X
2 Z,X,X,A,Z
3 Z,Z,←,Z

JADE
1 ↓,→,C
2 ←,←,→,A
3 ←,→,A
4 ←,→,C
5 ←,→,X
6 ←,→,Z
FATALITY 1↑,↑,↓,→,X
FATALITY 2Y,Y,Y,B,Y
PIT ←,→,↓,Y
BABALITY ↓,↓,→,↓,Z
FRIENDSHIP ←,↓,←,←,Z
*BRUTALITY*X,C,X,A,Z,Z,C,B,B,X,Z



СЕРИИ
1 X,X,↓,A,↓,X
2 X,X,↓,A,C,Z, C, ←,Z
3 Z,Z,C,←,Z

NOOB SAIBOT
1 →,→,X
2 ↓,↑
3 ↓,→,A
*BRUTALITY*X,C,A,B,C,Z,X,A,B,C,Z
СЕРИИ
1 C,C,C,C
2 X,X,A,Z

KANO
1 ↓,→,A
2 ↓,→,X
3 ↓,←,X
4 B в воздухе
5 Держать С 3 сек.
FATALITY-1 A,B,B,Z
FATALITY-2 Держать А, →,↓,↓,→
PIT ↑,↑,←,C
BABALITY →,→,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,Z
*BRUTALITY*X,A,B,A,X,B,Z,C,B,Z,C
СЕРИИ
1 X,X,↓,A,↓,X
2 X,X,A
3 Z,A
4 Z,Z,C,←,Z
5 X,X,Z,C,←,Z

SONYA
1 ↓,→,A
2 ↓,A+B
3 ←,↓,←,Z
4 →,←,X
FATALITY-1 ←,→,↓,↓,Y
FATALITY-2 Держать Y+B, ↑,↑,←,↓
PIT →,→,↓,X
BABALITY ↓,↓,→,C
FRIENDSHIP ←,→,←,↓,Y
*BRUTALITY*X,C,B,X,C,B,X,AB,Z,C
СЕРИИ
1 X,X,A,←,X
2 Z,Z,←,Z
3 Z,Z,X,X,↑,A
4 Z,Z,X,X,A,←,X

MILEENA
1 Держать X 3 сек.
2 →,→,C
3 ←,←,↓, Z
Fat 1←,←,←,→,C
Fat 2↓,→,↓,→,A
PIT ↓,↓,↓,A
BABALITY ↓,↓,→,→,X
FRIENDSHIP ↓,←,→,X
*BRUTALITY*X,A,A,X,B,Z,C,Z,B,X,A
СЕРИИ
1 Z,Z,C,←,Z
2 X,X,Z,Z,↓,→,C
3 X,X,↑,A,↓,X

SUB-ZERO
1 ↓,→,A
2 ↓,←,A
3 ↓,→,X
4 ←,A+B
5 ↓,→,←,X
6 ↓,←,→,X
FATALITY-1 B,B,Y,B,Y
FATALITY-2 ←,←,↓,←,Y
PIT ←,↓,→,→,Z
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP C,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,C,Z,A,X,Z,Z,X,X,A,X
СЕРИИ
1 X,X,A,C,Z,←,Z
2 X,X,C,Z,←,Z
3 Z,Z,←,Z
4 X,X,Z

CLASSIC SUB-ZERO
1 ↓,→,A
2 ↓,←,C
3 ←,A+B
FATALITY-1 ↓,↓,↓,→,X
PIT →,↓,→,→,X
*BRUTALITY*X,A,X,B,C,C,Z,Z,A,X,A
СЕРИИ
1 X,X,↓,A,↓,X
2 X,X,C,←,Z,→,C
3 Z,→,Z,←,C

KUNG LAO
1 ←,→,A
2 ↓,↑
3 →,↓,→,Y
4 ↑,↓,Z

FATALITY-1 Y,B,Y,B,↓
FATALITY-2 →,→,↓,←,X
PIT ↓,↓,→,→,C
BABALITY ↓,→,→,X
FRIENDSHIP Y,A,Y,C
*BRUTALITY*X,A,C,Z,B,X,A,C,Z,B,X
СЕРИИ
1 C,C,←,Z
2 X,C,Z
3 X,A,X,A,C,C,←,Z

SEKTOR
1 →,→,A
2 →,→,C
3 ↓,←,X
FATALITY-1 A,Y,Y,B
FATALITY-2 →,→,→,←,B
PIT Y,Y,Y,↓
BABALITY ←,↓,↓,↓,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↓
*BRUTALITY*X,X,B,B,Z,Z,C,C,A,A,X
СЕРИИ
1 X,X,Z,Z,←,Z
2 X,X,↓,A
3 Z,Z

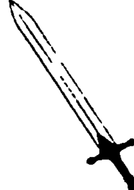
KITANA
1 →,→,X+A
2 ←,←,←,X
3 ↓,←,X
FATALITY-1 ←,↓,→,→,Z
FATALITY-2 Y,Y,B,B,C
PIT →,↓,↓,C
BABALITY →,→,↓,→,Z
FRIENDSHIP ↓,←,→,→,A
*BRUTALITY*X,X,B,Z,B,C,B,A,B,X,B
СЕРИИ
1 Z,Z,C,←,Z
2 X,X,←,A,→,X

ERMAC
1 ↓,←,A
2 ↓,←,X
3 ←,↓,←,Z
FATALITY-1 ↓,↑,↓,↓,↓,B
FATALITY-2 Y,B,Y,Y,Z
PIT Y,Y,Y,Y,C
*BRUTALITY*X,X,A,B,Z,C,B,X,A,C,Z
СЕРИИ
1 Z,A
2 X,X,←,A,Z,C
3 Z,Z,C,←,Z
4 X,X,←,A,↓,→,A

SCORPION
1 ←,←,A
2 ↓,←,X
3 B в воздухе
FATALITY-1 →,→,↓,↑,Y
FATALITY-2 ↓,↓,↑,Z
PIT →,↑,↑,A
BABALITY ↓,←,←,→,X
FRIENDSHIP ←,→,→,←,C
*BRUTALITY*X,X,B,Z,Z,C,Z,X,X,A,X
СЕРИИ
1 Z,Z,C,C
2 X,X,↑,A
3 X,X,Z,←,Z

CYRAX
1 ←,←,C
2 →,↓,B
3 Держать C,←,←,Z
4 Держать C,→,→,Z
5 Когда противник в воздухе ↓,→,B,A
FATALITY-1 ↓,↓,→,↑,Y
FATALITY-2 ↓,↓,↑,↓,X
PIT Y,B,Y
BABALITY →,→,←,X
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,Z,X,Z,Z,X,Z,X,Z,C,A
СЕРИИ
1 X,X,A
2 X,X,Z,X,Z,←,Z
3 Z,Z,←,Z

KABAL
1 ←,←,X
2 ←,←,←,Y
3 ←,→,C
FATALITY-1 ↓,↓,←,→,B
FATALITY-2 Y,B,B,B,Z
PIT B,B,Z
BABALITY Y,Y,C
FRIENDSHIP Y,C,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,B,C,C,C,Z,A,A,A,X,A
СЕРИИ
1 C,C,X,X,↓,X
2 C,C,X,X,↓,A,↓,X
3 C,C,X,X,Z,←,Z
4 C,C,Z,←,Z



SINDEL
1 →,→,A
2 →,→,X
3 ←,←,→,Z
4 ↑,↓,→,C
FATALITY-1 Y,B,B,Y,+B
FATALITY-2 Y,Y,B,Y,B
PIT ↓,↓,↓,A
BABALITY Y,Y,Y,↑
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Y,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,B,C,B,C,Z,B,Z,C,B,A
СЕРИИ
1 Z,X,X,↓,X
2 Z,X,X,A,Z
3 Z,Z,←,Z

SMOKE
1 ←,←,A
2 ↑,↑,Y
3 →,→,C
4 B в воздухе
FATALITY-1 ↑,↑,→,↓
FATALITY-2 ↓,↓.→,↑,B+Y
PIT →,→,↓,C
BABALITY ↓,↓,←,←,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Z
*BRUTALITY*X,C,C,Z,B,B,A,A,X,B,B
СЕРИИ
1 X,X,C,Z,A
2 X,X,Z
3 Z,Z,A
4 X,X,A

CLASSIC SMOKE
1 ←,←,A
2 ↓,←,X
3 B в воздухе
FATALITY 2 Y,B,Y,Y,Z

PIT →,↑,↑,A
BABALITY ↓,←,←,→,X
*BRUTALITY*X,X,B,C,Z,X,Z,X,Z,A,C
СЕРИИ
1 X,X,↑,A
2 X,X,Z,←,Z
3 Z,Z,C,C

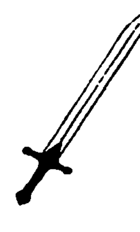
LIU KANG
1 Держать C 3 сек.
2 →, →, X
3 →, →, A
4 →, →, Z
FATALITY 1 →, →, ↓. ↓, C
FATALITY 2 ↑, ↓, ↑, ↑, Y + B
PIT Y, B, B, C
BABALITY ↓, ↓, ↓, Z
FRIENDSHIP Y, Y, Y, ↓ + Y
*BRUTALITY*X, A, X, B, C, Z, C, Z, A, A, X
СЕРИИ
1 X, X, ←, A
2 X, X, B, C, C, Z, C
3 C, C, Z, C
4 X, C, C, Z, C

SHANG TSUNG
1 ←, ←, X
2 ←, ←, →, X
3 ←, ←, →, →, X
4 →, ←, ←, C
FATALITY 1 Держать A, ↓, →, →, ↓
FATALITY 2 Держать A, Y, B, Y, B
PIT ↑, ↑, ←, A
BABALITY Y, Y, Y, C
FRIENDSHIP C, Y, Y, ↓
*BRUTALITY*X, B, B, B, C, X, A, A, A, B, B
СЕРИИ
1 Z, Z, ←, Z
2 Z, X, X, A, ←, Z

Секреты

Секретные строки
1 A, C, ↑, B, ↑, B, A, ↓
2 B, A, ↓, ←, A, ↓, C, →, ↑, ↓
3 C, →, A, ←, A, ↑, C, →, A, ←, A, ↑

Коды для игры вдвоем
205205 – победитель первого раунда дерется со SMOKE
969141 – победитель первого раунда дерется с MOTARO
033564 – победитель первого раунда дерется с SHAO KAHN'ом



020020 – отмена блоков
100100 – отмена бросков
642468 – скрытая игра
033000 – у первого игрока 50% жизни
000033 – у второго игрока 50% жизни
707000 – у первого игрока 25 % жизни
000707 – у второго игрока 25% жизни
688422 – поединок в темноте
985125 – психокомбат
987123 – нет индикаторов энергии
955955 – 25 сек. На выполнение Fat
466466 – неограниченный бег
123926 – только текстовые сообщения
282282 – нет страха
999995 – отключение связок
911911 – отключение кнопок
303606 – скрытая игра
122221 – SKUNKY! – E.F.
004400 – WATCHA GUN DO? – E.B.
044440 – нет жизни
444444 – превращение бойцов
448844 – DON'T JUMP AT ME – MXV
550550 – SEE THE MK LIVE IN ACTION TOURL
494494 – быстрое время
010010 – озвучивание бросков
011971 – пополнение жизней
688688 – бесконечные апперкоты

«Приколки» (для MK-3 и UMK-3)

Драться (босс против босса) – поставить **KILLER CODES** и включить боссов. Выбрать двух любых игроков и поставить код 033564 или 769342 или 141969, как только начнется бой с боссом, на втором джойстике нажать START. Появится таблица выбора игроков, где можно выбрать боссов и сразиться с компьютерным боссом.

Бесконечное время на **FATALITY**, не ставя код – выбрать двух игроков и сыграть 10 боев, набирая код 955955. На 11 бой можно поставить любой код и код 955955 при этом сохранится.

Невидимый игрок – поставить **ENDURANCE MODE**, на первом джойстике выбрать **SONYA**, а на втором любого другого игрока. Теперь, когда у второго игрока останется мало энергии, **SONYA'ей** прыгнуть с ударом ноги и потом нажить **↓ + A + B.**

Бой в пустоте – пойти игру за любого игрока и, когда напишут **YOU ARE MK-CHEMPION** на втором джойстике нажать **START**.

Искажение заднего плана – одному игроку выбрать **MOTARO**, а второму – любого другого, теперь **MOTARO** прыгнуть на противника, а противником – нажать кнопку **A** или **X** и до того, как **MOTARO** приземлится на землю, нажать и удерживать **↓**, и не отпуская кнопки, нажимать **B**.

Невидимые магии, искажение заднего плана и отключение крови – дойдя до **SUB-ZERO**, прыгайте все время на него с ударом ноги. В этот момент он должен пускать верхнюю заморозку, и при этом удар ноги в прыжке должен засчитываться в серию.

Изменить цвет теней – выбрать двух игроков, поставить код 494494, и, когда останется 20 сек., выбросить одного из игроков на верхний этаж нажатием **↓ + X.**

Прерывание **FATALITY** – одним игроком взять **SEKTOR'а**, а другим любого другого, затем поставить код 044440. Подойти **SEKTOR'ом почти** вплотную к противнику и пустить самонаводящуюся ракету, а противником быстро нажать кнопку X и набрать комбинацию добивания.

Летающий мертвый **CAYREX** – взять **CAYREX'а** и, когда появится надпись **«FINISH HIM»**, кинуть дальнюю бомбу, потом ближнюю бомбу и сразу сделать **MERCY**.

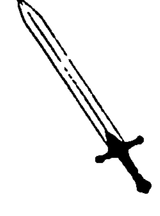
Кислотные игроки – поставить **ENDURANCE MODE**, на первом джойстике выбрать SHANG TSUNG'а, и когда у противника будет **DENGER**, пустить гейзеры и сразу сделать бросок.

Набирание всех кодов сразу – в игре на двоих поставить код 769342 или 969141. Когда начнется бой с компьютером, на втором джойстике нажать **START**. Теперь опять выбирайте игрока и набирайте следующий код.

У невидимого игрока черная магия – выбрать **SMOKE**, исчезнуть и **SMOKE'ом** выбросить противника на верхний этаж.

Плавающий экран или что находится ниже **PIT'а** – поставить **FATALITY 2** с одной кнопки, потом выбрать **SHANG TSUNG'а**, убить противника и после появления надписи **FINISH HIM**, пустить гейзеры, зажать кнопку **A**, сделать один шаг вперед и отпустить кнопку **A**.

Кого выбрали? Перед выбором игрока, удерживая **↑**, нажмите кнопку A и сразу **START**.





MR. NUTS

Ocean • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

Adventure Park:	MAGICS	Mean Streets:	CASPER
Living Room	GOLDEN	Ice Cream:	PIZZAS
Volcano Underpass:	WINDOW		

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Коды для игр чемпионата с участием команды «Mutant Bowl»:

Darkstar Dragons:	FMK3XYSL1Q	Road Warriors:	BDK111111J
Deathskin Razors:	1CK111111H	Screaming Evils:	KLK111111L
Icebay Bashers:	2CK111111D	Sixty Whiners:	CBK111111J
Killer Konvicts	HGK1U111J	Slaycity Slayers	LJK111111M
Midway Monsters:	3CK111111F	Terminator Trolz:	MLK111111J
Misfit Demons:	JH1111111G	Turbo Techies:	NMK111111Q
Psycho Slashers:	GMK111111D	Vile Vulgars:	4CK111111L
Rad Rockers:	5CK111111M	War Slammers:	DCK1111112

Коды игр чемпионата для команды «Darkstar Dragons»: H1B11111J, H1G1111111, H1L1111114.

MUTANT LEAGUE HOCKEY

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли встреч в матчах Play-Offs и Monster Cup Championship:

LIARS vs SLAYERS (Playoffs):	PBXTTYPKSQP7B
TROLS vs BOTS (MCC):	GVSLBN3J884XG
THINGS vs SLAMMERS (MCC):	BCV6CMW7DNX8F

NBA JAM

Acclaim • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Усиление защиты: на экране «**TONIGHT»S-UP**» нажмите любую кнопку пять раз. Нажав в пятый раз, удерживайте кнопку до появления на экране спортивной площадки.

Быстрая и атакующая игра: на экране «**TONIGHT»S-UP**» нажмите любую кнопку тринадцать раз. Нажмите и удерживайте кнопки **B** и **C** до появления на экране спортивной площадки.

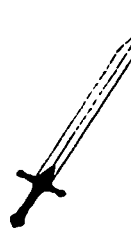
Неограниченное ускорение игры: на экране «**TONIGHT»S-UP**» нажмите любые три кнопки семь раз. Нажав в седьмой раз, удерживайте кнопку до начала игры.

Повышение количества перехватов: нажмите кнопки направлений по часовой стрелке и нажмите любую кнопку 15 раз. При последнем нажатии удерживайтс кнопку до появления сообщения о выполнении данной функции.

Повышение уровня защиты: нажмите любую кнопку четыре раза и на пятый придержите ее до появления сообщения о реализации данного действия.

Показ вероятности удачного попадания: нажмите любую кнопку один раз и одновременно нажмите ↓, **B** и **A** и удерживайте их до появления сообщения о выполнении действия.

Увеличение количества бросков: нажмите любую кнопку 7 раз. Затем нажмите и удерживайте до появления сообщения кнопки ↑, **B** и **C**.



NFL SPORTS TALK '93

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Пароли для команды «49ers» (они позволят по неделям довести эту команду до завоевания кубка):

2 - 4W1DCBBBDD	8 - 4W1L?FBBDD	14 - 4W1S??KBDD
3 - 4W1FFBBBDD	9 - 4W1M?KBBDD	15 - 4W1T??TBDD
4 - 4W1GKBBBDD	10 - 4W1N?TBBDD	16 - 4W1V???BDD
5 - 4W1HTBBBDD	11 - 4W1P??BBDD	плэй-офф - 4W1W???BDD
6 - 4W1J?BBBDD	12 - 4W1Q??BBDD	чемпионат - 4W1X???BDD
7 - 4W1K?BBBDD	13 - 4W1R??BBDD	кубок - 4W1Y???BDD

OUT RUN (OUT RUNNER)

Data Easy • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Выбор сразу машины Virtua Formula - на экране заставки нажмите **←, →, ←, →, B, C, A**. Услышите звуковой сигнал. Нажмите START и выберите аркадный режим.

Секретные настройки: когда на экране будет главное меню, нажмите START, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, C, C, C, C. Увидите меню супернастроек. Режим вводится номером. При этом 1 - позволяет проскакивать сквозь машины соперников, 2 - отменяет лимит времени, 3 - объединяет эти возможности.

Просмотр финала: ENDING

PAGEMASTER (THE)

FOX Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Чтобы переходить из одного мира в другой (в начале игры), подойдя к первой картинке (в начале любого мира), наберите код: **←, ↑, ←, ↑, Start, B, →, A**. Затем нажмите **START**, чтобы пройти на уровень. Если код сработал, то в правом нижнем углу экрана появится синий башмачок. Когда захотите перейти в другой мир, нажмите **A**, стоя на любой картинке страницы.

PETE SAMPRAS TENNIS'96

Codemaster • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Токио	CAR	Монреаль	WALL	Лондон	POOL
Вашингтон	VEGAN	Барселона	SINKORSWIN	Цюрих	LUCKY
Дюссельдорф	STAR	Сан-Франциско	SHELF	Штутгарт	START
Бомбей	WINDOW	Милан	CUE	Париж	LCD
Мемфис	HOUSE				

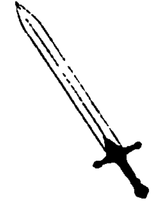
Финальный матч против Pete Sampras - PLAYPETE.

Уменьшение шума: если трибуны или комментатор слишком сильно шумят, то поставьте игру на паузу и сразу снимите с паузы.

PHELIOS

Apollo • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Число продолжений можно увеличить до девяти. Для этого на заставке первой стадии нужно нажать кнопки **C, A, B, A, C, A, B, A**. Чтобы набрать дополнительные жизни и побить Антея в четвертом раунде, нужно оставаться в дальней правой части экрана и пламя вас не заденет. Быстро стреляйте по рукам, вылетающим из огня . Этим вы заработаете много очков и по одной



дополнительной жизни за каждую минуту. Если вы наберешь 200000 очков, то увидите картинку Артемиды.

PINK PANTHER IN «PINK GOES TO HOLLYWOOD»

Tec Magic • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

При включении приставки держи нажатыми **A+C** на первом пульте и **B** - на втором. После того как исчезнет заставка фирмы и раздастся звук обвала, начинай игру как обычно. Остановить игру можно, нажав **START**.

A - восстановление энергии

B - бессмертие

C - выбор уровня

PIRATES OF DARK WATER (THE)

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

IITBDIA	NCOOKIE	RITAZIM
JESSICA	ALEXISK	SCOOBYD
STOYODA	SNIBBOR	ZEROTKS
TADSHIM	ALARTUS	DARRINS
RADARAL	MALCOLM	

Пароль DSILLER позволит вам получить полный меч.

PITFALL : THE MAYAN ADVENTURE

Activision • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

На экране заставки действуют пароли:

Получение неограниченных продолжений - **C, C, C, C, ←, A, ↓, ↑, ↓;**

Переход к игре «ABC Simon Game» - **B, A, ↓, C, →, A, B;**

Получение суперскорости - **B, A, →, C, →, ↑, ↓;**

Получение девяти жизней - **→, A, ↓, B, →, A, B, ↑, ↓;**

Получение 99 единиц любого оружия - **A, B, ↑, C, A, C, A.**

Получить дополнительный этап «Западня - 1»: набери **↓**, 26 раз **A, ↓.**

Выбрать любой из 10 этапов: **B, →, A, ↓, →, ↑, B, →, A, ↑, →, A, B, →.** Название этапов меняй на заставке курсором вверх или вниз.

POCAHONTAS

Disnmey Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли этапов игры:

2: рыба - MXFCP; 2: волк - XR4X9; 2: олень - OK4OP; 3: волк - PPNM8; 4: сова - QTTOL. Можно использовать также такие пароли: волк - BCB4V; выдра - Z84TM; рыба - FGFCR; утконос - C1V86; орел - 4FV1R; медведь - CH1PV; волк - GLRSN (финал).

POLTERGUY

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Секрет перехода из дома в дом:

В первом доме в столовой (Dining room) зайдите в старинные часы, нажав **A**. Внутри нажмите **B, C, C, B** и нажмите **A,** чтобы выйти. Выйдя из часов, вы получите 15000 очков и окажетесь в во втором доме.

Во втором доме войдите в туалет в «джакузи» (Jakussi room) и нажмите **C, C, C, B** и с 15000 очков телепортируетесь в третий дом.

В третьем доме войдите в мусорный бак в гараже, нажмите **B, C, B, B** и выйдите из гаража - вы в последнем доме с 45000 очков.

POWER BALL

Namco • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Пароли (за китайскую команду):

Япония	PVDCR
Германия	CMOPE
Канада	BFOOE
Франция	OADBR

Четыре секретные команды: на экране-заставке нажмите **B, B, C, B, B, C, ↓.**

POWER DRIVE

US Gold • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Пароли заездов:

Заезд 2	DFCFZBDCVW3X2R4K	Заезд 6	KICN9R9FZKJVD2CF
Заезд 3	484QNGRROLN40627	Заезд 7	664DBJ70Z678BHPX
Заезд 4	X2MRW48D64V7HX93	Заезд 8-1	C4CFRH09QKPLNR44
Заезд 5	N4CNM3YXKICTB5X	Заезд 8-2	NFWQGB5P

PREDATOR 2

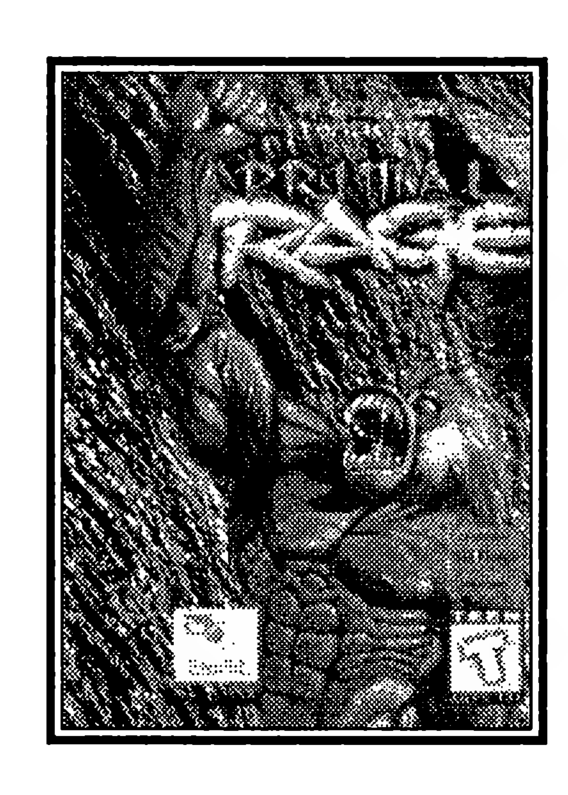
Flying Edge • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли некоторых этапов:

Уровень 2	KILLERS
Уровень 3	CAMOUFLAGE
Уровень 4	LOS ANGELES
Уровень 5	SUBTERROR
Уровень 6	TOTAL BODY

Бесконечное здоровье: KILLZONE.

PRIMAL RAGE



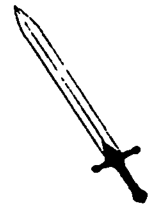
Time Warner Interactive • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

BLIZZARD

Суперудары:

1. FREZE BREATH: зажать X,Y+B, ←,→
2. AIR THROW: в прыжке Y+A
3. ICE GEYSER: зажать X+Y+B, ↓,↑.
4. MEGA PUNCH (короткий): зажать X+A, ←,→
5. MEGA PUNCH (длинный): зажать Y+B, ←, →
6. MEGA PUNCH (быстрый): зажать X+Y+A+B, ←,→
7. MEGA PUNCH (обманный): зажать X+A, ↓,↑





8. PUNCHING BAG: зажать A+X, →,↓,←,↑, потом нажимать X, затем X,либо Y, либо B
9. EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, ←,↑,→,↓

Добивания:
FATALITY 1: зажать X+Y+A+B, ↓,↓,↓,↓,↑
FATALITY 2: зажать X+Y+B, ↓,↓,←,↑,→

CHAOS

Суперудары:
1 GROUND SHAKER: зажать Y+A, ←,↖, ↙
2 FLYING BUTT SLAM: зажать Y+B,↓, →, ↑, →
3 BATTERING RUM: зажать A+X, →,→
4 FART OF FURY:зажать Y+A, ↓,→,↑,←
5 POWER PUKE (быстрый): зажать X+B, ↑,↗, →
6 POWER PUKE (медленный): зажать Y+B, ↑,↗, →
7 GRAB-N-THROW: зажать Y+B, →,←
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B, →,↓,←,↑

Добивания:
FATALITY 1: зажать A+X,↓,↓,потом зажать A+B+X+Y,←,→,←,→
FATALITY 2: зажать A+B+Y+X, ↓,→,↑,↘

ARMADDON

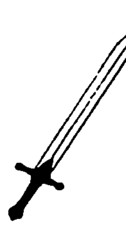
Суперудары:
1 SPINNING DEATH: зажать X+B,←,→,↑
2 RUSHING UPPERCUT: зажать X+A,←,↓→
3 FLYING SPIKES: зажать Y+B,←↑
4 BED-O-NAILS: зажать Y+A, ↑,↓,↑
5 GUT GOVGER: зажать X+Y+A, →,←,→
6 MORNICATION VPPER: зажать X+Y+A, →,→,↗
7 MEGA CHARGE: зажать X+A, ←,↓,→
8 IRON MAIDEN: зажать X+A, ←,↑,→
9 EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, ↑,↗, ←,←,↓

Добивания:
FATALITY 1: зажать X+Y+A, ↓,↓,↓,↓,↑
FATALITY 2: зажать X+Y+A+B,→,↓,←,→,→

VERTIGO

Суперудары:
1 VENON SPIT: зажать Y+B, →,→
2 COME SLITHER: зажать X+A,←,←
3 VOODOO SPELL: зажать Y+A, ←,←
4 TELEPORT: зажать Y+B,↓,↓
5 VENON SPIT (медленный): зажать X+A,→,→
6 SCORPION STING: зажать Y+A, →,→
7 EAT HUMAN: зажать X+A+B+Y, ↓,↘,→,↗,↓

Добивания:
FATALITY 1: зажать Y+B,←,←←, потом зажать X+A+Y+B, →,→
FATALITY 2: зажать Y+B, ←,←,←, затем зажать X+A+Y+B, ↓,↑



TALON

Суперудары:

1 POUNSE & FLIP: зажать Y+A, ↓,→,↓,↘
2 FRANTIC FURY: зажать X+B,↓,→
3 FACE RIPPER: зажать Y+B, →,↓,→
4 RUN FORWARDS:зажать X+A,→
5 RUN BACKWARDS: зажать X+A,←
6 SLASHER: зажать X+A+B,↓,→
7 BRAIN BASHER: зажать Y+A,←,↑,→
8 JUGULAR BITE: зажать Y+B, ←,→
9 EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, →,↓,←

Добивания:

FATALITY 1: зажать X+B,→,↓,←,↑,→
FATALITY 2: зажать X+A+B, →,↓,←,↑,↓

SAURON

Суперудары:

1 LEAPING BONE BASH: зажать Y+A,↓,↑,↓
2 NECK THROW: зажать Y+B, →,←
3 GRANIUM CRUSHER: зажать X+B,↓,↑
4 EARTHAVAKE: зажать X+Y+B,↑,↓
5 PRIMAL SCREAM: зажать X+A,↓,↑
6 STUN ROAR: зажать X+A, ←,→
7 AIR THROW: в прыжке Y+B
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B,↓,↓,↑

Добивания:

FATALITY 1: зажать X+Y+A+B, ←,→,→,←
FATALITY 2: зажать X+A,↓,↓,↓, потом зажать X+A+B+Y, ↑,↑,↑

DIABLO

Суперудары:

1 HOT FOOT: зажать Y+B, ↖, ↘
2 PULVERIZER: зажать X+B,↑,→,↓
3 TORCH: зажать X+B, ←,↑,→
4 FIREBALL (быстрый): зажать X+A,↓,↘,→
5 FIREBALL (медленный): зажать Y+B, ↓,↘,→
6 INRERNO FLASH: зажать Y+A+B, ↑,↑
7 MAGALUNGE: зажать Y+B,←,↓,→
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B, ↓,↑,↓
Добивания:
FATALITY 1: зажать Y+A+B, →,→,→,→
FATALITY 2: зажать X+Y+A+B, ↑,←,↓,→

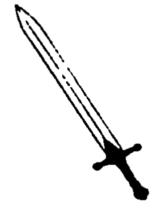
Секретная строка:

В экране START GAME/OPTIONS нажать ←,↑,→,→,↑,←,→,→,←,←



PRINCE OF PERSIA

Domark • Количество ироков 1 • Приключения • Рейтинг ★★★★★★★



Пароли этапов:

2 - XDFBYW	9 - MEFXTC
3 - PTUDCP	10 - WJKUXC
4 - AEFRTH	11 - WYZAHD
5 - NJKYBS	12 - ZYZDET
6 - MEFKYR	13 - VTUMXI
7 - NJKYBS	
8 - FZZDQC	

Чтобы открыть все решетки, в паузе нужно нажать B, A, C, A, A, C; чтобы не разбиться, когда падаешь, - C, A, B, B, B, B

QUACK SHOT STARRING DONALD DUCK

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Бессмертный Дональд:

На первом уровне надо собрать все стручки перца. Дональд выпучит глаза и побежит - какое-то время он бессмертен.

ПсихоДональд:

Когда Дональд съест перец, можно изменить его характер. Для этого сделайте паузу в игре и нажимайте ↑, ↑, ↑, ↑, ↓.

Неограниченный Дональд:

Продлевать жизнь своему герою вы можете несколькими способами. Например, на уровне Трансильвания (где-то после четверти пройденного уровня) снаружи замка один из членов утиной команды держит дополнительную жизнь. Если ее взять и продолжать прохождение до флага, а потом, не заходя в замок, вызвать аэроплан, на карте выбрать Трансильванию и вернуться назад (на первую половину уровня), то все восстановится - дополнительная жизнь и остальные предметы, вы снова ими сможете воспользоваться. Такую хитрость можно повторять сколько захотите, если, конечно, интересно.

Чтобы еще больше усилить неограниченность Дональда, проделайте следующее. В Уткограде получите жвачкобластер и отправляйтесь в замок Дракулы, который расположен в Трансильвании. В замке надо найти первую груду бочек и выстрелить в последнюю бочку второго ряда - там находится дополнительная жизнь, и вы можете ею воспользоваться. Выходите из замка и снова возвращайтесь - как и в предыдущем случае, все восстановится и дополнительная жизнь снова окажется на прежнем месте. Такие походы за дополнительной жизнью можно повторять сколько хочешь, пока не лопнет терпение.

Для того, чтобы стать еще более неуязвимым, вам надо попасть в район корабля викингов и там при помощи подъемника забраться на мачту и собрать все мешки с деньгами. Поступайте следующим образом: когда подъемник остановится, спрыгивайте и двигайтесь влево, затем спускайтесь по веревке - найдете дополнительную жизнь. После этого возвращайтесь назад и повторяйте все вышеописанное - вы снова найдете жизнь.

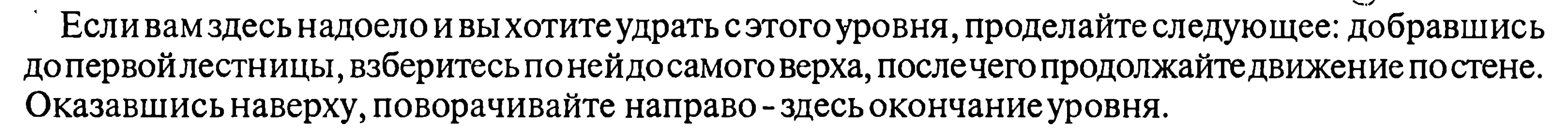
Опускающийся потолок:

Если хотите, вы можешь спасти Дональда от опускающегося потолка, если поступите следующим образом: когда он до нее доберется, отведите его в правую часть экрана и заставьте прыгать по камням с картинками в определенном порядке («Солнце», «Луна», «Звезда»).

Бонус «Bubble Gum»:

Если пройти в Трансильванию и найти коробки, уничтожить их и прыгнуть на оставшуюся коробку, то вы получите жевательную резинку. Их можно набрать сколько угодно, если будете продолжать туда запрыгивать.

Бегство из Египта:


Если вам здесь надоело и вы хотите удрать с этого уровня, проделайте следующее: добравшись до первой лестницы, взберитесь по ней до самого верха, после чего продолжайте движение по стене. Оказавшись наверху, поворачивайте направо - здесь окончание уровня.

QUEEN OF THE ROAD

Sega • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★

Бессмертие: **пауза, B, ↓,C, ↓,↑,↓,←,↓.**
Скорость: **пауза,↑,↓,A,B,←,→,C,START.**
Больше зажимов: **пауза, A,↑,B,↓,C,←,START,→.**

RADICAL REX

Activision • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:
На втором титульном экране на пульте 2 нажмите **A, C, ↓, →, ←, B.** Появится экран уровней.

REBEL ASSAULT

JVC • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

EASY	*NORMAL*	*HARD*	*EASY*	*NORMAL*	*HARD*
2-BOSSK	BOTHAN	BORDOK	10- TANTISS	MUFTAK	OTTEGA
3-ENGRET	HERGLIC	SKYNX	11- OSWAFL	RASKAR	RISHI
4-RALRRA	LEENI	DEFEL	12- KLAATU	JHOFF	IZRINA
5-FRIJA	THRAWN	JEDGAR	13- IRENEZ	ITHOR	KARRDE
6-LARFRA	LWYLL	MADINE	14- LIANNA	UMWAK	VONZEL
7-DERLIN	MAZZIC	TARKIN	15- PAKKA	ORLOK	OSSUS
8-MOLTOK	JUPLA(JULPA)	MOTHMA	16- NORVAL	NULLON	MALANI
9-MORAG	MORRT	GLAYYD		(NORVAC)	(NKLLON)

RED ZONE

Time Warner • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★

Непобедимость: B, A, A, B, A, A, C, B, C, A, A
Встроенная игра: C, C, A, C, A, A, C, A,C, A, C
Встроенная игра вдвоем: B, B, B, B, B, B, B, B, B, A, A.
Коды уровней:
3 - A, B, C, A, C, A, A, C, C, A, A
4 - A, A, C, B, C, C, B, A, C, B, C
5 - A, C, B, C, C, B, B, B, B, A, B
6 - A, A, B, C, B, B, C, B, C, A, A
7 - B, A, A, A, B, B, C, A, A, A, A
8 - A, A, A, B, C, B, C, A, B, A, C

REN & STIMPY SHOW (STIMPY'S INVENTION (THE))

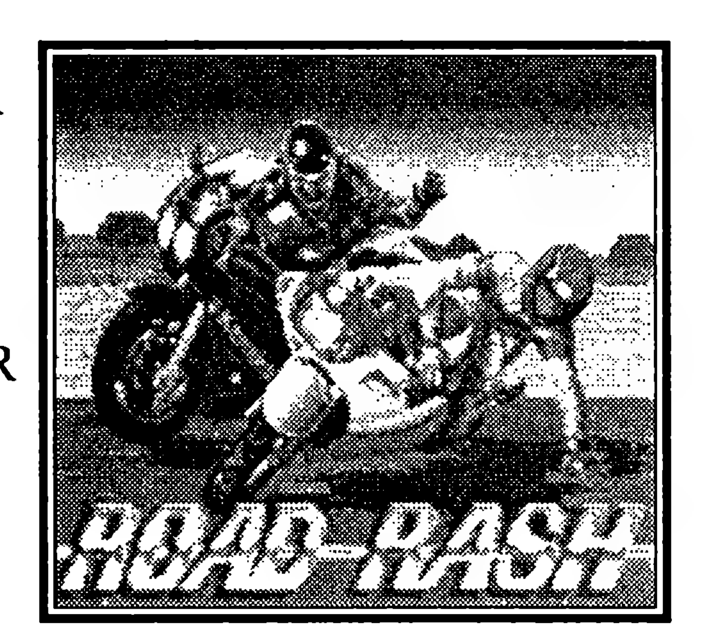
Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:
Уровень 2: 8BZ0000 000D2XS
Уровень 3: 8C00004 DDJD4XB
Уровень 4: 8C1000B RM012XQ
Уровень 5: 8F2000H XSJ22XF

ROAD RASH

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★

Пароли выбора мотоцикла:



«Сюрикен 400» (уровень 3):	31007 02TO1 007B4 30OME
«Панда 600» (уровень 1):	10101 02DV1 01GS7 11FKR
«Панда 600» (уровень 1):	11342 00980 101C1 11HFU
«Панда 600» (уровень 1):	11312 00BJ0 100LM 11UCI
«Панда 600» (уровень 3):	31007 02TO0 007TH 31NL2
«Базай 750» (уровень 1):	10000 00NE1 011D9 1260U
«Базай 750» (уровень 3):	34441 01MS0 NV8YC 3QJ8R
«Базай 750» (уровень 3):	31007 02TO1 009FT 32OLD
«Камикадзе 750» (уровень 1):	10000 00PP1 0109M 13J0J
«Камикадзе 750» (уровень 3):	31007 02TO0 10BLL 33NM1
«Сюрикен 1000» (уровень 1):	10000 01A61 010N9 14I1J
«Сюрикен 1000» (уровень 3):	31007 02TO1 11CE5 34O1P
«Ферруччи 850» (уровень 1):	10000 01ES0 110G4 15BMT
«Ферруччи 850» (уровень 3):	31673 01R01 011DO 35T7Q
«Ферруччи 850» (уровень 3):	31007 031S1 00824 351EF
«Панда 750» (уровень 1):	10000 026A0 1132H 16IOA
«Панда 750» (уровень 2):	32674 02EA1 100ET 36RCN
«Панда 750» (уровень 3):	31007 031SO 002ET 360DD
«Диабло 1000» (уровень 1):	10000 02FM0 101B1 177E7
«Диабло 1000» (уровень 2):	11145 02T91 110TN 2F9MV
«Диабло 1000» (уровень 3):	31007 031S1 00115 37176
«Диабло 1000» (уровень 4):	00000 03231 0100J 479KT

ROAD RASH 3

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли к самым быстрым мотоциклам:

Уровень 1: 15S9 PU03
Уровень 2: P509 QV0P
Уровень 3: T3K9 RU4J
Уровень 4: 5Bo9 SV0D
Уровень 5: LH0A TU0C

ROAR OF THE BEAST (BEAUTY & THE BEAST)

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня игры:

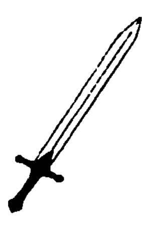
Войдите на второй TITLE SCREEN. Нажмите на первом пульте **↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓, B, B, A.** Теперь, когда вы начнете игру, перед вами появится экран выбора уровней.

ROBOCOP VS. TERMINATOR

Vergin • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Режим «Турбо»:

После начала игры нажмите **START**, чтобы сделать паузу. После этого нажимайте **A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B**, в конце вы должны услышать звуковой сигнал.



Выбор оружия:

После начала игры сделайте паузу нажатием **START**, нажимайте последовательно **B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A, B**. Если все сделано правильно, вы услышите треск автоматной очереди. Продолжите игру и нажмите одновременно ↓ и **A, B, C** - в верхней части экрана появится изображение оружия. Виды вооружения будут меняться, пока вы удерживаете кнопки нажатыми.

Спуск на следующую площадку:

Остановите игру и нажмите **A, B, C, C, C, B, A,** - услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и нажмите **↓, A, B, C.**

Переход к главному боссу уровня:

Сделайте в игре паузу и последовательно нажимайте **B, B, C, C, C, B, A, A, B.** Раздастся звуковой сигнал, что-то вроде шагов ED-209. Продолжите игру и после чего нажми ↑, ↓.

Секретный уровень:

После начала игры нажми START, чтобы сделать паузу. Последовательно нажимай C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B, в конце этих манипуляций ты должен услышать грохот взрыва, что будет означать, что ты попадаешь на секретный уровень.

ROLLING THUNDER

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Коды для первого и второго «квестов» в этой игре:

	первый	*второй*
Уровень 2	MTLS	CRLF
Уровень 3	NFCG	MIBD
Уровень 4	RNSN	PLPN
Уровень 5	CPPP	SFEG
Уровень 6	LLBS	DRMS
Уровень 7	PIDT	LTSP
Уровень 8	NREF	RMDF
Уровень 9	MMMK	SNBT
Уровень 10	DNPD	CICK
Уровень 11	PTCP	NHDN

ROLLING THUNDER 2

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Уровень сложности «EASY»

2 - a magical thunder learned the secret
3 - a natural fighter created the genius
4 - a rolling nucleus smashed the neuron
5 - a curious program punched the powder
6 - a logical leopard blasted the secret
7 - a private isotope desired the target
8 - a natural rainbow elected the future
9 - a magical mashine muffled the killer
10 - a digital nucleus punched the device
11 - a private thunder created the powder

Уровень сложности «HARD»

1 - a rolling program smashed the genius
2 - a curious rainbow learned the future

3 - a magical isotope blasted the device
4 - a private leopard punched the neuron
5 - a slender fighter elected the genius
6 - a digital rainbow muffled the secret
7 - a logical thunder smashed the powder
8 - a rolling machine desired the future
9 - a slender nucleus blasted the target
10 - a curious isotope created the killer
11 - a natural program desired the neuron (power)

ROLLING THUNDER 3

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Коды уровней:

2	AKEOP	5	KFEPZ	8	HSEPL
3	KFEOF	6	SSELS	9	HKEPP
4	FSEOA	7	FAEOI	10	HFEPU

Возможность играть за Ellen:

На заставочном экране выберите опцию PASSWORD. Введите код «GREED». Вернитесь на заставочный экран и начинайте играть.

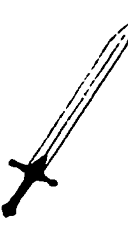
S.S. LUCIFER: MAN OVERBOARD (LUCIFER)

Codemasters • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Для выбора этапов игры используйте пароли:

2- JUMPED	27- PLURAL	52- PEOPLE	77- FLUFFY
3- JIGSAW	28- RUNNER	53- AROUND	78- SOCCER
4- WARSAW	29- STRIPE	54- HAMLET	79- QUARTZ
5- BANANA	30- GUITAR	55- FARMER	80- VALLEY
6- OUSTER	31- COYOTE	56- BEAGLE	81- HELMET
7- TENNIS	32- LONDON	57- CASTLE	82- JAGUAR
8- ISLAND	33- FOREST	58- TONGUE	83- SUNDAY
9- CRATER	34- APOLLO	59- LUXURY	84- PUBLIC
10- DENNIS	35- BORDER	60- SECOND	85- LEADER
11- PADDLE	36- CARPET	61- ACCEPT	86- MARKET
12- FATMAN	37- ENERGY	62- TYPING	87- TWENTY
13- SUMMER	38- ENGINE	63- UNITED	88- JUMTAR
14- CLOUDS	39- DOCTOR	64- CANDLE	89- NATURE
15- KEBABS	40- ACROSS	65- JUGGLE	90- FURROW
16- LIZARD	41- FLOWER	66- CHANGE	91- BUBBLE
17- SILVER	42- SYSTEM	67- PLAYER	92- SEESAW
18- BRIDGE	43- INSIDE	68- MEDUSA	93- PEANUT
19- RECORD	44- CINEMA	69- RABBIT	94- FRENCH
20- MOTHER	45- KEYPAD	70- FADING	95- SPRITE
21- SUNHAT	46- SISTER	71- BUTTON	96- CATTLE
22- NICKEL	47- CAMERA	72- DISCUS	97- FROZEN
23- LITTLE	48- SPIDER	73- ROMANS	98- IGNITE
24- TREATY	49- ORCHID	74- RUBBER	99- PUMICE
25- LISTER	50- SATURN	75- LIVELY	100- BOTTOM
26- SHARKS	51- AMAZON	76- MIDDLE	



SAINT SWORD

Taito • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Стадия 1:	EOFLST	Стадия 5:	O2NQ06
Стадия 2:	H2KK2R	Стадия 5-2:	R24RMG
Стадия 3:	K4PVW5	Стадия 6:	U4P2G6
Стадия 4:	J02ZAY	Стадия 6-2:	W4P2G8
Стадия 4-2:	L1MZAL	Стадия 7:	Y35F4U
Стадия 7-2:	XO2CYN		

SECOND SAMURAI (SAMURAI THE SECOND)

Psygnosis • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2	5LT5YOZW
Уровень 3	Y25X4ZUR
Уровень 4	JAJKOVWD
Уровень 5	4FWJ5VVY
Уровень 6	YSHVUQQP
Уровень 7	SAFMH6BP
Уровень 8	TTCPGJHO
Уровень 9	IAEA1FAB
Уровень 10	JSZCETGK
Уровень 11	USSOY6EX
Уровень 12	JAHDNMIC
Уровень 13	NANIC2TF
Уровень 14	LVGKOVWD
Уровень 15	M1QKP4XH

SHADOW DANCER

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Ознакомление с игрой:



Вы имеете возможность сначала ознакомиться с игрой в режиме практиканта. Имейте в виду, что вам будет доступен любой уровень, за исключением мест, где находятся боссы и бонусы. Чтобы воспользоваться этой возможностью, при появлении заставки одновременно нажмите клавиши **A**, **B** и **C**, а затем **START**, и вы увидите, что на экране опций появился новый пункт «**Stage Practice**» - это и есть стадия практики.

SHADOWRUN

Fasa • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★★★

Режим всех секретов:

Во время заставки, когда замигает надпись PRESS START, пользуясь первым джойстиком, введите следующий код: A, B, B, A, C, A, B. Начните игру и нажмите START, Затем нажмите A, и вы попадете на экран POCKET SECRETARY. Выберите невидимую опцию под опцией SAVE/LOAD GAME. Войдя в нее, вы сможете использовать многие секреты игры.

SHAQ FU

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★

Суперудары:
Shag: →, ←, →, A, ↓, →,C
Leotsu: ↓, →, B, ↓, ←, →, B, →, ↑, →,C
Rajan: →, ↓, →, B, ←, ↓, →, C, →, ↓, ←, B
Coloniel: ↓, →, B, ↓, →, ←, B
Vodoo: →, ↓, →, A, ←, ↓, →, B
Nezu: ↓, ←, C, ↓, ←, →, C, →, ←, ↓,A
Beast: ←, C, ↓, ←, B, ↓, →, B
Disel: ←, ↓, ←, B, ↓, →, B,←, →, B
Mephis: ↓, →, B, ↓, ←, B, →, ↓, ←, C, ←, ↓, →, C
Aurooch: →, ↓, ←, C
Kaori: ↓, ←, C, ↓, ←, B, ←, ↓, →, C, ←, ↓, →, B
Sett: ↓, ←, C, →, C, H, ←, B

SHINOBI 3: RETURN OF THE NINJA MASTER

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Сюрикены без ограничений:
Выберите в меню опций звуковой эффект «Shuriken», музыку «Shinobi», голосовые эффекты «Shuriken Hits», установите количество сюрикенов 00. Подождите немного, и «00» сменится бесконечностью.

Неуязвимость:
Чтобы стать неуязвимым, при появлении заставки войдите в меню опций и прослушайте мелодии «He Runs», «Japanesque», «Shinobi Walk», «Sakura», «Getufu» (используй кнопку **B**). Начав после этого игру, вы будешь неуязвимым.

SHOVE IT! THE WAREHOUSE GAME

Dream Works • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★

Пароли этапов:

2 -	MARINA!!	10 -	PODEO!?!
3 -	MALIBU	11 -	WESTWOOD
4 -	SANPEDRO	12 -	WILSHIRE
5 -	VENTURA?	13 -	VENICE??
6 -	SANDIEGO	14 -	FIGUEROA
7 -	PASADENA	15 -	SUNSET
8 -	!BEVERLY	16 -	ORANGE

SKELETON CREW

Core Design • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2	BGWY
Уровень 3	PSKY
Уровень 4	HDZT
Уровень 5	WGBX
Уровень 6	RDFK



SKITCHIN'

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★

Пароли:

MONEY -	получить две тысячи долларов;	CARS -	Detroit;
THRASH -	три лучших вида оружия;	HILLS -	San Francisco;
SPEED -	три ускорителя «нитро»;	JAYS -	Toronto;
ARMOR -	пять приспособлений;	LIBERTY -	New-York;
AIRPORT -	Seattle;	PALMS -	Miami;
BEACH -	San-Diego;	STARS -	Los Angeles;
BRONCOS -	Denver;	PIZZA -	Chicago;
CAPITAL -	Washington;	TOTEM -	Vancouver.

SLAUGHTER SPORT

Sega • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★

Выбор героя:

Чтобы выбрать героя, подождите, пока на экране не появятся слова: «Press Start», Теперь используйте одну из перечисленных ниже комбинаций:

Бонапарт:	Нажмите **A, ↑, C**
Буфф:	Нажмите **←, C, B**
Эль Торо:	Нажмите **B и C, затем A, ↓**
Гуано:	Нажмите **↑, →, потом A и B**
MC Файр:	Нажмите **↓, C, →**
Монди:	Нажмите **A и B, затем ↓ и ←**
Рамзес:	Нажмите **→, ←, A**
Робо Чик:	Нажмите **→, ←, ↓**
Шеба:	Нажмите **B и C, потом B и B**
Скинни:	Нажмите **→, ↓, →**
Вебра:	Нажмите **A и C, потом ↑ и →**
Визил:	Нажмите **↓, →, ↑**

SMURFS (THE)

Infogrames • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

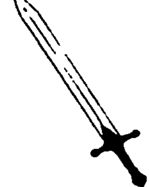
5 - гномиха, гном, гном с мороженым, дед
9 - гном со свечкой, гном в очках, дед, гномиха
13 - гном в очках, гном со свечкой, гном, гном с мороженым

SNOW BROS. NICK & TOM

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Floor 10	ECFK (босс)
Floor 11	PAZX
Floor 20	FAJL (босс)
Floor 21	PBZX
Floor 30	XJAP (босс)
Floor 31	ILTZ
Floor 40	CJYT
Floor 41	CAFK



Floor 49	XCAP
Floor 51	ISAP
Floor 60	CLYT (босс)
Floor 61	FPXS

SOLDIERS OF FORTUNE (CHAOS ENGINE)

Macroprose • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней:

BRIGAND and CPU THUG GENTELMAN and CPU NAVVIE

2 M8HT3WJ8KQ44 | 2 Q3BK7PYNS794
3 8HBBTX2MCHTJ | 3 LV6W7QKONYB5
4 RCT7C4MYR854 | 4 RW#75#FJ40TH

NAVVIE and CPU SCIENTIST

2 LQ1LX2#81Q59
3. C48YLCVLMOGM
4 CRR56F82GN5K

MERCENARY and CPU NAVVIE | ***SCIENTIST and CPU NAVVIE***

2 ZBVBHSQPT73Q | 7LJLHPHMWBN1
3 GQZHHMW1#70H | 3 3B5YXP5D#8H9
4 40R52P7FZP1C | H485R9CQT93B

SONIC 3D FLICKIES ISLAND (SONIC 6)

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня:

На экране с надписью «Press Start» нажмите **B A ➔, A C, ↑, ↓, A** и затем **START**. Во время игры в режиме паузы нажмите **A**.

SONIC SPINBALL

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

В меню OPTIONS, пользуясь первым джойстиком, нажмите **A, ↓, B, ↓, C, ↓, A, B, ↑, A, C, ↑, B, C, ↑**. Если вы сделали все правильно, то услышите звук. Вернитесь к заставке, и, удерживая **A**, нажмите **START** для игры на 2 уровне; удерживая **B**, нажмите **START** для игры на 3 уровне и, удерживая **C**, нажмите **START** для игры на 4 уровне.

SONIC THE HEDGEHOG

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

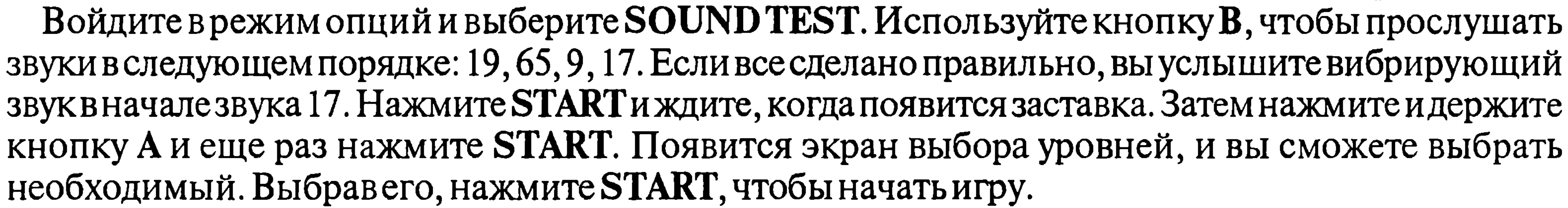
Выбор уровня:

Подождите, пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажмите последовательно **↑↓↓←➔B**. Если вы все сделали правильно, то услышите звонок и перед вами появится экран выбора уровней.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:


Войдите в режим опций и выберите **SOUND TEST**. Используйте кнопку **B**, чтобы прослушать звуки в следующем порядке: 19, 65, 9, 17. Если все сделано правильно, вы услышите вибрирующий звук в начале звука 17. Нажмите **START** и ждите, когда появится заставка. Затем нажмите и держите кнопку **A** и еще раз нажмите **START**. Появится экран выбора уровней, и вы сможете выбрать необходимый. Выбрав его, нажмите **START**, чтобы начать игру.

Золотой Ежик:

Можете начать игру с любого места, уже имея при себе изумруды Хаоса. Сначала выполните вышеописанный трюк выбора уровней и снова войдите в звуковой тест. Исполните следующие звуки в таком порядке: 4, 1, 2, 6. Начните игру с любого уровня, затем соберите 50 колец. Вот вы и превратились в Золотого Ежика.

SONIC THE HEDGEHOG 3

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

Нужно проделать следующий непростой трюк. После того как раздастся голос, произносящий слово «**SEGA**», и Соник начнет появляться на экране, вы должны очень быстро набрать следующий код: ↑↑↓↓↑↑↑↑. Если все будет выполнено безошибочно, то раздастся звон. Когда на первом экране у вас будут опции **1 PLAYER** или **COMPETITION**, выберите **COMPETITION** и нажмите ↓. У вас появится новая опция **SOUND TEST**: выбрав ее, вы сможете выбирать любой уровень.

SPLATTERHOUSE 2

Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

До появления основного меню игры наберите ↓, ↓, B, ↓, ↓, C.

Пароли уровней:

Уровень 2 EDK NAI ZOL LDL
Уровень 3 IDO GEM IAL LDL
Уровень 4 ADE XOE ZOL OME
Уровень 5 EFH VEI RAG ORD
Уровень 6 ADE NAI WRA LKA
Уровень 7 EFH XOE IAL LDL
Уровень 8 EDK VEI IAL LDL

SPLATTERHOUSE 3

Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

2 REISOR
3 ETLBUD
4 TABRAE (TEKROH)
5 ELPOEB
6 PHENIX
7 GOFMTS

Секретный уровень:

На первом уровне пройдите по самому короткому пути к выходу и войдите в комнату босса до того, как часы покажут 3:00. Превратитесь в мутанта и быстро расправьтесь с боссом. По окончании уровня несколько раз нажмите **START**, в конце диалога увидите сообщение о секретном уровне. Здесь же получите две дополнительные жизни.

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

2	BAGTQILK	3	PR504S3R
4	DAOGQA8I	5	LT07TANR
6	K6IULGPM	7	38I3NEON
8	L6P7RAOD	9	ZLFF4I3P
10	INA4PPIC	11	PB6M7RZI
12	HQ8KQT7Y	13	KZNV4BIV
14	CIPRCDMF		

STAR TREK : DEEP SPACE NINE

Spectrum Holobyte • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

2 -	NUHNEJ (NUHNZI)	6 -	YUGDIS	10 -	LINDAB
3 -	DUJJON	7 -	NUHMEY	11 -	REJHOM
4 -	YUQJQQ (YUQJOQ)	8 -	DUJQEL		
5 -	CHIRGH	9 -	QAWHAQ		

Доступ к скрытым опциям - DAVIDL.

STREETS OF RAGE (BARE KNUCKLE)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг★★★★★★

Выбор этапа и жизней:

На титульном экране войдите в **OPTIONS**, на втором джойстике зажмите **A+B+C+MODE**, на первом джойстике нажмите **START**.

Продолжение игры после ее окончания:

При появлении этой надписи наберите **→, →, B, B, B, C, C, C, START.**

Два персонажа:

Начните игру под именем **Axel**. Когда возникнут проблемы и ваш персонаж окажется при смерти, нажмите клавишу **START** на втором пульте. В игре появится второй игрок - Адам.

Необычный финал:

В режиме двух игроков пробивайся к главарю Синдиката. Он предложит вам присоединиться к банде. Пусть один из игроков ответит «да», а другой ответит «нет», и тогда они начнут биться друг с другом.

STREETS OF RAGE 2 (BARE KNUCKLE 2)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг★★★★★★★

Уровни сложности и выбор этапа

Когда на экране появится заставка игры, нажмите «**Start**» на пульте 2. Когда увидите слово «Options», нажмите и держи кнопки «**A**» и «**B**» пульта 2, затем снова нажмите «**Start**». Продолжайте держать кнопки нажатыми. Меню «**ROUND**» позволяет вам выбрать этап, с которого вы хотите начать игру. Посмотрите меню «**LEVEL**» и найдете еще два уровня сложности: «**VERY EASY**» (очень легкий) и «**MANIA**» (для маньяков). Вы также можете выбрать игру с любым (до девяти) количеством жизней.



STREETS OF RAGE 3 (BARE KNUCKLE 3)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

На экране **MENU/SELECT** нажмите и держите **B**, потом нажмите 🡅 и, удерживая обе кнопки (когда слово **OPTIONS** выделено), нажмите **START**. Вы услышите звон. Выбрав **STAGE SELECT** в меню **OPTIONS**, вы можете выбирать уровень.

9 игроков:

На экране **OPTIONS**, пользуясь пультом 2, нажмите 🡅, **A**, **B** и **C** одновременно. Затем, пользуясь пультом 1, нажмите 🡆 и установите число своих игроков - 9.

Специальные движения персонажей:

AXEL		*SKATE*	
Движение 1:	X+🡆+🡆	Движение 1:	X+🡆+🡆
Движение 2:	X+🡇+🡆	Движение 2:	X+🡆+🡇
Движение 3:	X+🡆+🡇+🡇	Движение 3:	X+🡅+🡆+🡆
BLAZE		*DR. ZAN*	
Движение 1:	X+🡆+🡆	Движение 1:	X+🡆+🡆
Движение 2:	X+🡆+🡅	Движение 2:	X+🡆+🡅
Движение 3:	X+🡇+🡆+🡅	Движение 3:	X+🡅+🡆+🡇

SUNSET RIDERS

Konami • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★



Пароли:

99 продолжений: В опциях установите музыкальное сопровождение «**E**», а потом задайте режим одного или двух игроков. На экране выбора персонажей укажите героя и нажмите **A**, после чего быстро нажмите и отпустите **A+B+C**. Вы получите 99 продолжений.

SUPER HYDLIDE

Seismic Inc • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★

Дополнительные очки опыта:

Начало игры застает вас в лесном городе. Пройдите к озеру и увидите мост, слева от него опуститесь на дно озера и введите команду «**Search**». Появится сообщение: «**I found nothing**» («Я ничего не нашел»). Не отчаивайтесь и попытайтесь использовать деньги (это не сработает), а затем снова займитесь поисками. Теперь на экране появится ответ: «**Lucky**», и вы получите тридцать дополнительных очков опыта. Эту процедуру можно повторять до бесконечности.

Режим звукового теста:

Начав игру, покиньте лесной город и двигайтесь налево, пока не найдете маленький домик. Войдите в него - там вы сможете прослушать все звуки игры. Не забудьте обыскать домик, внутри можно найти десять тысяч долларов.

TECHNOCOP

Razorsoft • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★

Дополнительные жизни:

Находясь в любом здании, нажмите клавишу **START**, чтобы остановить игру. Затем нажмите **C** десять раз, **A** - пять раз, **B** - два раза, **A** - десять раз. После этого нажмите **START**, чтобы продолжить игру. Если вы все сделали правильно, то услышите слово «Technocop».

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: THE TOURNAMENT FIGHTERS

Konami • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★

Суперудары (действуют в моменты вспыхивания полоски жизни):

Микеланджело и Донателло: →,←,←+↓,↓+C

Касей (действует вблизи): →,←,→+C

Рафаэль, Рэй, Лео, Сис: ←,→,→+↓,↓,←+↓+C

Эйприл (действует вблизи): ←,←+↓,↓,→+↓,→+C

TERMINATOR 2 (T2): THE ARCADE GAME

Arena • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

На титульном экране нажмите ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, → (должен послышаться возглас «Excellent!». Теперь начните игру и вы сможете пропустить этап, включив паузу и нажав **B + C**.

THEME PARK

Bullfrog • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★

Очень большой начальный кредит:

Если вы начнете игру с именем **DST** и паролем 5AKCQSEBDS4, ваш начальный кредит будет равен 36 млн $.

Очень много денег:

В полученном пароле переставьте 3 последних символа в обратном порядке - и вы получите деньги в большом количестве.

Максимальное количество денег:

Введите свое имя как **Zarkon** и воспользуйтесь паролем 8AAACAA9999, вы получите огромную сумму.

TIN HEAD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

LAMBDA MESONS GORGON GIBSON
SARTRE TENSOR BOSONS
QUANTA LEPTON BARYON

TINY TOON ADVENTURES: BUSTER'S HIDDEN TREASURE

Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Выбор уровня: NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY или
MPWW WWQW QKWQ WQWW QGRY

TOE JAM & EARL

JVP • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пополнение энергии:

Пополнить энергию в режиме двух игроков можно, если заставить персонажей кидаться друг в друга камнями или помидорами. Для этого в режиме двух игроков выдайте каждому герою запас камней для пращи или помидоров. Швыряйтесь друг в друга. Герои будут ловить и поедать их,

тем самым увеличивая свою энергию.

Получение подарка:

Осторожно подберитесь к Деду Морозу, когда он будет поднимать голову, остановитесь, а когда будет заглядывать в мешок, подбирайтесь ближе. Если вам удастся схватить Деда Мороза прежде, чем он улетит, он бросит вам подарок.

Тайный уровень:

Переместитесь в нижний левый угол карты на уровне 1, используя крылья Икара, реактивный скейт и метрополитен. Там будет остров с дырой посередине. Прыгните в дыру, попадете на нулевой уровень. Там будет киоск с лимонадом и ванна. Подойдите к киоску и нажмите ↑ на пульте. Вы выпьете лимонад и получите дополнительную жизнь. Чтобы увеличить уровень жизни, запрыгните в ванну (нажмите ←или→). Посидите в ванне, пока полностью не зарядитесь. Затем вылезайте и спрыгните с края острова. Это вернет вас на самый высокий уровень, которого вы достигали в этой игре.

Дополнительный остров на первом уровне:

Остров находится в верхнем правом углууровня 1. Чтобы попасть туда, используйте крылья Икара, реактивный скейт и метрополитен. На острове есть много предметов, включая Un- fall, который отправит вас на самый высокий уровень, которого вы достигали в этой игре.

Местоположения десяти обломков корабля:

Уровень 2:	Ищите в нижней части мира
Уровень 6:	Ищите в нижней средней зоне
Уровень 10:	Ищите в верхней части мира
Уровень 12:	Идите в нижнюю среднюю часть мира
Уровень 15:	Поищите в верхней левой части
Уровень 17:	Посмотрите в правой верхней части
Уровень 20:	Отправляйтесь в нижнюю левую часть
Уровень 21:	Проверьте нижнюю правую часть мира
Уровень 23:	Поищите в верхней средней секции
Уровень 25:	Идите в нижний правый угол мира

TOE JAM AND EARL 2: IN PANIC OF FUNKOTRON

JVP • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 3:	VYj2Ke-YL913
Уровень 5:	RFW21K-17K8X
Уровень 7:	PO-2ZKF469H!
Уровень 9:	VFAQZ!2N796Q
Уровень 11:	PWdFVCdCR9FF
Уровень 13:	TA-NZ!8M-VQA
Уровень 15:	DW!LZ!J3!!-W

TOM&JERRY: FRANTIC ANTICS

Hi-Tech Expressions • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выход в меню

В заставке нажмите A+B+C, получите возможность изменять сложность игры, управление.

TOY STORY

Disney Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★

Выбор уровня:



При появлении надписи **PRESS START** нажмите **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A**. Начните игру и остановите ее, потом нажмите кнопку **A**. Таким образом вы попадете на следующий уровень.

Неуязвимость:

В начале второго уровня соберите семь звезд и идите в игрушечную коробку в начале уровня. Прыгните в нее и пригнитесь, пока звезда в левом верхнем углу не начнет вращаться. Теперь вы неуязвимы.

TRUE LIES

Acclaim • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

Уровень2,4 жизни:	QMMKNMD	Уровень6,	9 жизней:	DLQJPGY
Уровень3,5 жизней:	FNYHHLX	Уровень7,	9 жизней:	NMTJSKC
Уровень4,5 жизней:	DBZJJMY	Уровень8,	8 жизней:	KWSKTWK
Уровень5,7 жизней:	JBZNKGN	Уровень9,	7 жизней:	MLQKTWK

Энергия: BGGRLY

Оружие: BGWPNS

Неограниченное количество жизней: BGLVS

TURRICAN

Ballistic • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Выбор уровня можно сделать в меню специальных опций бонуса. Чтобы туда попасть, выберите обычные опции, выберите «**EXIT**», нажмите и удерживайте на пульте клавишу ↓. Потом нажмите **A, B** два раза, **A, B, A** два раза, **B, A** два раза, **B** и два раза **A**. Окажетесь в режиме специальных опций, в котором есть и выбор уровня.

Неуязвимость: во время игры в режиме паузы нажмите **AAA BBB AAA**

TWIN COBRA

Toa Plan • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Для выбора уровня нажмите ↑, ↓, →, ← и **START** в экране заглавия.

Продолжения:

Нажмите **START** для перехода в зеленый экран заглавия. После этого нажмите **A** для увеличения количества продолжений. Максимальное число продолжений 14.

Вооружение:

В режиме паузы нажмите ↑, ↓, ←, → и держите A, когда будете нажимать **START** для возобновления игры. Ваше оружие обретет полную мощь.

Если у вас закончились бомбы, перейдите в режим паузы. Нажмите ↑, ↓, ← и →, нажмите и держи **B**, когда будете нажимать **START** для возобновления игры. Можете повторять эту уловку бесконечное число раз.

Мгновенная заправка топливом:

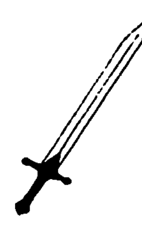
В режиме паузы нажмите ↑, ↓, ←, →, после чего нажмите A и **START**.

Просмотр окончания игры

Нажмите **START** для перехода в зеленый экран заглавия, после чего нажмите ↑, ↓, →, ←, **A, B, C** и **START**.

TWINKLE TALE

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★



Выбор уровня:

Начните игру и ждите, пока загрузится экран с изображением книги. Нажмите ↖, **A**, **C**. Нажмите **START**, и можете выбирать уровень.

UNIVERSAL SOLDIER

Accolade • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Уровень 1-2:	CHSGM	Уровень 3-1:	PKSND
Уровень 1-3:	MKSNS	Уровень 3-2:	CWBPM
Уровень 2-1:	SGGBY	Уровень 3-3:	SFTNP
Уровень 2-2:	JLGPH	Уровень 4-1:	CMVDG
Уровень 2-3:	JDRSD	Уровень 4-2:	BYTCM
Неуязвимость:	RWRZS		

URBAN STRIKE

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

Вариант 1 (3 жизни)	*Вариант 2 (22 жизни)*
2 - GRJ4ZHGJYNS	4-9HDTZNBWP6L
3 - ZLGBWD3PFZD	5-NL6TKB63UJM
4 - 9GRPSHBWVXL	7-LBJUVGR67MP
5 - NWDTZBR6SY6	8-GWUTKYNH6DD
6 - H63PMJT4SYL	10-WRSKGPUTCKB
7 - L6TSCZHLMTK	
8-GPTCNRPMK94	
9- BVT4SXYCZLT	
10-W7KWDTXFGR6	

Чтобы начать игру с 10 жизнями, введите пароль YCZ9NHLGBT7.
Чтобы начать игру с 16 жизнями, введите пароль 9G6T9BR6S3V.

VECTORMAN

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Тренировочный режим:

На экране логотипа нажмите любую кнопку - сможете потренироваться.

Скрытое меню:

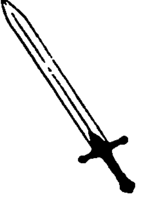
В режиме опций нажмите клавиши **A, B, B, A, ↓, A, B, B, A.** Появится новое меню, в котором вы сможете увеличивать здоровье и число жизней, усиливать оружие и выбирать любой уровень (срабатывает не на всех картриджах).

Восстановление энергии:

Можете делать это в любой момент, для этого сделайте в игре паузу и нажимайте **A,B,→,A,C, A,↓,A,B,→,A** (срабатывает не на всех картриджах).

Развлечение с логотипом:

Когда появится логотип **SEGA**, вы сможете управлять Векторманом. Спрыгните с него на правую сторону и выстрелите вверх, мимо правого края буквы **A**. После взрыва подпрыгните и получите усиленное вооружение. Теперь вы можете уничтожить логотип, стреляя по буквам.





VECTORMAN 2

Blue Sky Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

Сделав паузу, нажимайте ↑,→,A,B,A,↓,←,A,↓ (срабатывает не всех картриджах).

Восстановление энергии и здоровья:

Для восстановления здоровья , сделав паузу, нажимайте **B,A,B,A,←,↑.**

Дополнительная жизнь:

Сделав паузу, нажимайте **→, ↑, B,A,↓,↑,B,↓,↑,B** (срабатывает не всех картриджах).

VERYTEX

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Получение дополнительных жизней:

Нажмите и удерживайте одновременно **A,B,C** и **START**. Во время паузы нажмите и удерживайте **↓**, потом нажмите **START**.

Получение бесплатной защиты:

Нажмите и удерживайте **→**, потом нажмите **START**.

WARLOCK

Acclaim • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2:	SRVDR	Уровень 6:	PGBRL	Уровень 10:	NLYNG
Уровень 3:	SNGDN	Уровень 7:	BLDVN	Уровень 11:	BTBYS
Уровень 4:	BGSTR	Уровень 8:	DINSJ	Уровень 12:	SPKNS
Уровень 5:	PLEUP	Уровень 9:	NRVNA	Уровень 13:	PRDIG
				Уровень 14:	SCFSU

WARRIOR OF ROME

Micronet • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Стадия 2:	L3FHPOZNGW
Стадия 3:	NXDS55JSWF
Стадия 4:	O5TOJZSP5B
«Победный» пароль	QREBDWVNNE

WIZ'N'LIZ

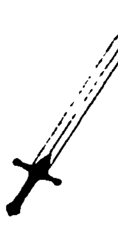
Psygnosis • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Дополнительный уровень:

Если, помимо уровней Apprentice, Wizard, Sorceror, вы захотите сыграть еще на одном - Super Wizard, то выполните следующие действия. Переведите игру в режим паузы и нажмите **A, B, C** и **START** дважды. Если все сделано правильно, вы услышите вздох «yeah». Вернитесь на экран и выберите новый уровень.

Пароли:

Уровень 2: Marico	Уровень 3: Silver Fox
Уровень 4: Department H	Уровень 5: Madripoor
Уровень 6: Asano	Уровень 7: The Hudsons



WOLVERINE

Acclaim • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг ★★★★★

Пароли:

Уровень 2: Marico
Уровень 3: Silver Fox
Уровень 4: Department
Уровень 5: Madripoor
Уровень 6: Asano
Уровень 7: The Hudsons

WORLD OF ILLUSION

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

ПАРОЛИ МИККИ МАУСА:

Уровень 2: Goffy/Club, Daisy/Hearts, Goofy/Hearts, Scrooge/Diamonds;
Уровень 3: Goofy/Hearts, Pluto/Spades, Scrooge/Diamonds, Minnie Spades;
Уровень 4: Daisy/Hearts, Scrooge/Diamonds, Pluto/Spades, Goofy/Clubs;
Уровень 5: Scrooge/Diamonds, Goofy/Clubs, Goofy/Hearts, Pluto/Spades.

ПАРОЛИ ДОНАЛЬДА ДАКА:

Уровень 2: Pluto/Spades, Scrooge/Diamonds, Goofy/Clubs, Minnie Spades;
Уровень 3: Goofy/Clubs, Goofy/Hearts, Daisy/Hearts, Pluto/Spades;
Уровень 4: Daisy/Hearts, Scrooge/Diamonds, Goofy/Hearts, Pluto/Spades;
Уровень 5: Pluto/Spades, Goofy/Hearts, Goofy/Clubs, Scrooge/Diamonds

ПАРОЛИ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ:

Уровень 2: Pluto/Spades, Goofy/Hearts, Minnie Spades, Goofy/Clubs;
Уровень 3: Scrooge/Diamonds, Minnie Spades, Goofy/Hearts, Daisy/Hearts;
Уровень 4: Minnie Spades, Daisy/Hearts, Goofy/Clubs, Pluto/Spades;
Уровень 5: Goofy/Clubs, Scrooge/Diamonds, Pluto/Spades, Goofy/Hearts.

X-MEN

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Опции:

Еще до включения приставки отсоедините пульт 2 и при появлении титульного экрана нажмите и удерживайте **A**, **C** и ↓ на пульте и нажмите **START**. На экране появится лицо Магнето и вы отсоедините пульт 1 и включите его в гнездо пульта 2, потом нажмите **START**. Еще раз отсоедините пульт 1 и включите его в свое гнездо, нажмите **START** и выбирайте уровень сложности. Выберите себе персонажа и идите направо, на стене увидите 8 панелей. Каждая панель означает один из этапов. Склонитесь перед панелью и нажмите **C**, чтобы выбрать этап. Вы сможете восстанавливать свое здоровье и способность к мутации в любое время простым нажатием кнопки **START** (вы делаете в игре паузу). Вы также можете вызвать Роуда, Архангела, Ледяного человека и Бурю бесконечное число раз.

X-MEN 2: THE CLONE WARS

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня и персонажей:

Сделайте паузу и нажмите ← и C одновременно, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, → и C одновременно. Если все сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и снова поставьте игру на паузу. Если теперь вы нажмете → и C одновременно, то перейдете на следующий уровень, а если нажмете ← и C одновременно, то сможете выбирать персонажей (Magneto не включен в список выбираемых персонажей).

Непобедимость:

Сделайте паузу и нажмите ↑ и **B** одновременно, ↑,→,↓,↑,→,↓,↓,↑. Если все сделано

правильно, то вы услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и снова сделайте паузу. Если теперь вы нажмете ↑ и B одновременно, то станете непобедимым.

Y'S

Game Tek • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★

Восстановление здоровья:

При появлении логотипа SEGA нажмите и удерживайте ↑ на втором пульте управления. Войдите в меню установок (Status Screen) и , удерживая C, нажмите ↑,↓.

ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня: в паузе набрать **A, C, →, A, B** (срабатывает не на всех картриджах).
Бессмертие: B, ↑, B, B, A
Бесконечные сюрикены: в паузе наберите **←, ↓ , A, B**

ZERO TOLERANCE

Accolade • Количество игроков 1 • Боевик Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

-PDg8*tLv«?»	JnL8*NKmg	DDq8*tLng	Qnp8vtLvq
PDq8*tLv	Tr-dsvMkW	TL3*-vPvT	Wr6**CrO!V
WL8dsrPsv	KrC*srlok	DDq8*vKrx	PFr**vKrh
PLq8uvOFE	GLqdutPr2	Bro53LG!E	TLpXsrjkE
OrhXtrBsE	ObiXspDkm	?pgy-90vV	KDFSs9PvW
GviSu\KvV	Olqy**Pv5	bFgSt6OoD	TLDSusLr!
WFhys6MiF	cDgSsoDiD	TnFQso?iU	aLx5-s?FX
VdD586?pT	cDgSsoDiD	Klh\2q)s?	GvF8kClnk
cVF*m-Kmp	?ri\7oJs?	KDxbnhPms	ErS|hLKif
MdU*58?mQ	)5U*2E)nQ	?DzbkrOrj	V*S876LpN

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

Lucas Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 5	QYZT	Уровень 9	GBRS
Уровень 13	DCFK	Уровень 17	CMLH
Уровень 21	VQBB	Уровень 25	QLNK
Уровень 29	QNKR	Уровень 33	SDHM
Уровень 37	BKVR	Уровень 41	BZPM
Уровень 45	VHYQ	Кредитный уровень	QSDZ

ZOOL: NINJA OF THE N - TH DIMENTION

Gametek • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

240 единиц энергии и 999 единиц времени: удерживая в паузе **START**, нажмите **→, A,↓, A,→, B,←,↑,→.**

Дополнительная жизнь: Start,↑,↓,←,←,A,→,↓.

Пропуск этапа (↑) или стадии (→): Start, C, →, A, B, B, A, ←, ←, A, →, ↓.

Шесть энергоподпиток и полминуты дополнительного времени: Start, B, A, →, →, A, C, ↑, ↓, A.

ТОВАРЫ-ПОЧТОЙ

Отдел товары почтой предлагает свои услуги по отправке в ваш адрес видеоприставок, аксессуаров и картриджей. Для того, чтобы сделать заказ, необходимо выбрать заинтересовавший вас товар, выписать его шифр, цену, количество и отправить почтовый перевод (пример оформления почтового перевода смотрите после списка товаров).

Примечание: стоимость товара указана в условных единицах (у.е), соответствующих доллару США. Перевод денег производится в рублях по курсу Московской Межбанковской Валютной Биржи (ММВБ) на день отправки денег.

ВИДЕОПРИСТАВКИ И АКСЕССУАРЫ

Шифр изделия	Название товара	Стоимость с пересылкой в у.е.
SMD–1	Видеоприставка Sega Mega Drive 2	32
SG–2	Видеоприставка Sega Genesis 16 bit	32
SD–3	Джойстик 16 bit Sega	3,3
SD–4	Джойстик 16 bit Genesis	3,5
SM–5	ВЧ модулятор Sega	3,5
SБ–6	Блок питания Sega	4,2
SШ–7	ВЧ шнур Sega	1,4
SШ–8	НЧ шнур Sega	1,4
SK–9	Консоль Sega (основной блок)	20
SП–10	Пистолет Sega	14
SM–11	Видеоприставка Simba's 168	32
SD–12	Джойстик 168	4,1
BKS	Вздомщик кодов	14

ИГРОВЫЕ КАРТРИДЖИ для SEGA

Цена одного картриджа с почтовыми расходами – в у.е.:

S1	14 in 1 (KE-1401)	9,0
S2	3-1 (Gun Fight 3 in 1)	9,0
S3	3-1 (KC301) Dune/OutR/Tet	6,0
S4	3-1 (KC302) Turt/BatT/YIJ	6,0
S5	3-1 (KC307) GAII/Bat/Rob3	6,0
S6	4-1 (KC401) BareKn/Sonic	6,0
S7	4-1 (KC402) Merm	6,0
S8	4-1 (KC403) Fli/ChHQ/HA2	6,0
S9	4-1 (KC404) Tazmania/SSR	6,0
S10	4-1 (KC405) 007/BatT/Fant	6,0
S11	4-1 (KC406) Spider-Man	6,0
S12	4-1 (KC408) Tiny Toon	6,0
S13	4-1 (KC410) Batm/Flin/Hang	6,0
S14	4-1 (KC411)	6,0
S15	4-1 (KC412) SSR/ShDancer	6,0
S16	4-1 (KC413) BareK/ChaseHQ	6,0
S17	4-1 (KC418) Chase/Son/TT	6,0
S18	4-1 (KC423) SBT/BareKnuck	6,0
S19	4-1 (KC427) BareK/Turtle	6,0
S20	4-1 (KC428) BareK/DesertSt	6,0
S21	4-1 (KC430) Sim/Fli/TT/Son	6,0
S22	4-1 (KC431) BareK/Spider	6,0
S23	4-1 (KC432) BareK3/Robo3	6,0
S24	4-1 (KC436) BareK/ChaseHQ	6,0
S25	4-1 (KC437) GA3/SSR/Ram	6,0
S26	4-1 (KC438) Turtle/BareKn	6,0
S27	4-1 (KC439) Son/GA3/Ram	6,0
S28	4-1 (KC440) BaK/BaTo/SSR	6,0
S29	4-1 (KC441) Chas/Robo/Flin	6,0
S30	4-1 (KC442/H402) Mer/BatTo	6,0
S31	4-1 (KC443/H403) Robo3/SBT	6,0
S32	4-1 (KC444) BaK/GA2/SBT/R3	6,0
S33	4-1 (KC446) SpiM/BaK/BatTo	6,0
S34	4-1 (KC447) ESWAT/HA2/BaK	6,0
S35	4-1 (KC448) Hang/CHQ/BaK	6,0
S36	5-1 (5B30)Aladdi	8,5
S37	5-1 (KC561) Corporation	6,0
S38	6-1 (KC601) TT/Flin/Son	6,0
S39	688 Attack Sub	4,5
S40	688 Attack Sub	6,0
S41	8-1 (KE802)	9,0
S42	8-1 (KE803) Monaco...	9,0
S43	8-1 (KE804) TT/Soc/Rambo	9,0
S44	8-1 (KE805) SSR/Robo/ESWAT	9,0
S45	8-1 (KE806) TT/Hang-on	9,0
S46	Acme All Stars	4,5
S47	Addams Family 2	4,5
S48	Aero Blaster	3,5
S49	Aerobiz	6,0
S50	After Burner II	3,5
S51	Air Wolf	3,5
S52	Aladdin	6,0
S53	Aladdin II	9,5
S54	Alien III	3,5
S55	Alien Soldier	6,0
S56	Alien Storm	3,5
S57	Andretti Racing	6,0
S58	Andretti Racing	6,0
S59	Ani Maniacs	4,5
S60	Ani Maniacs	4,5
S61	Art Fighting	6,0
S62	Asterix II	6,0
S63	Barbie	4,5
S64	Barbie	4,5
S65	Bare Knuckle	3,5
S66	Bare Knuckle III	8,0
S67	Bare Knuckle III	8,0
S68	Bare Knuckle III	8,0
S69	Batman	3,5
S70	Batman & Robin	6,0
S71	Batman Forever	8,5
S72	Batman Return	4,5
S73	Batman Revenge of Jocker	6,0
S74	Battletech	6,0
S75	Battletoads	3,5
S76	Battletoads D.Dragon	4,5
S77	Beauty & Beast	4,5
S78	Beavis & Butthea	8,0
S79	Best of the Best	6,0
S80	Best of the Best	4,5
S81	Blades of Vevena	4,5
S82	Blood Shot	6,0
S83	Bonkers	4,5
S84	Bonkers	4,5
S85	Boogerman	8,6
S86	Bowling Championship	4,5
S87	Boxing	3,5
S88	Buba'n'Stix	4,5
S89	Buba'n'Stix	4,5
S90	Buble Squeak	3,5

S91	Bubsy II	6,0
S92	Bubsy II	6,0
S93	Bug's Bunny Double Trouble	6,0
S94	Bug's Bunny Double Trouble	6,0
S95	Bug's Life	8,6
S96	Bug's Life	8,6
S97	Caesar's palace	3,5
S98	Cagey Capers(Sylwe&Tweety)	6,0
S99	Cal 50 — Caliber Fifty	4,5
S100	Cal 50 — Caliber Fifty	4,5
S101	Camping Adventur	4,5
S102	Cannon Fodder	6,0
S103	Captain America	4,5
S104	Castle of Illusion	3,5
S105	Centurion	7,6
S106	Centurion	7,6
S107	Chase H.Q. II	3,5
S108	Cheese Cat-Astro	6,0
S109	Chessmaster	9,5
S110	Chiki Chiki Boys	4,5
S111	Clifhanger	4,5
S112	Combat Cars	6,0
S113	Comix Zone	6,0
S114	Comix Zone	6,0
S115	Contra Hard Corp	6,0
S116	Cool Spot	4,5
S117	Cool Spot II	8,5
S118	Corporation	6,0
S119	Cosmic Dizzy	4,5
S120	Cristal Pony Tal	4,5
S121	Crush Dummies	6,0
S122	Cutthroat Island	6,0
S123	D.J.Boy	3,5
S124	Dangerous Seed	3,5
S125	Dark Water	6,0
S126	Dark Water	6,0
S127	Demolition Man	6,0
S128	Desert Demolitio	4,5
S129	Desert Strike	4,5
S130	Device Crash	3,5
S131	Dick Tracy	3,5
S132	Dolphin	4,5
S133	Dolphin II	6,0
S134	Dolphin III (Jr)	4,5
S135	Donald	7,6
S136	Donkey Kong	9,0
S137	Doom Troopers	6,0
S138	Doom Troopers	6,0
S139	Double Dragon	3,5
S140	Double Dragon 3	6,0
S141	Double Dragon II	3,5
S142	Dr.Robotink's Machine	4,5
S143	Dracula	4,5
S144	Dragon (B.Lee)	6,0
S145	Dragon Ball Z II	6,0
S146	Duffy Duck	6,0
S147	Dune II	4,5
S148	Dune II	4,5
S149	Earth Worm Jim	8,5
S150	Earth Worm Jim 2	9,0
S151	F-117	6,0
S152	F-15	4,5
S153	F-15	4,5
S154	F-22	4,5
S155	F1	6,0
S156	F1 Hero	4,5
S157	Fantasia	3,5
S158	Fatman Fight	4,5
S159	FIFA'97	6,8
S160	FIFA'98	6,8
S161	FIFA'98	6,8
S162	Fighting Masters	3,5
S163	FlashBack	6,0
S164	Flinstones	3,5
S165	Flinstones	3,5
S166	Francenstein	6,0
S167	Francenstein	6,0
S168	Gargoyles	8,4
S169	Gemfire	8,0
S170	General Chaos	6,0
S171	General Chaos	6,0
S172	Generation Lost	4,5
S173	Genghis Khan II	7,2
S174	GhostBusters	3,5
S175	Golden Axe	3,5
S176	Golden Axe II	3,5
S177	Golden Axe III	4,5
S178	Goofy	4,5
S179	Goofy	4,5
S180	Granada	3,5
S181	Gunstar Heroes	4,5
S182	Gynoug	3,5
S183	Hang-on	3,5
S184	Hang-on	3,5
S185	Hercules II	8,5
S186	Herzog Zwei	3,5
S187	Hockey (M.Lemeix	7,3
S188	Home Alone II	3,5
S189	Hook	4,5
S190	Hurricanes	4,5

S191	Immortal	6,0
S192	Indy Car	6,0
S193	James Bond	3,5
S194	Joe & Mac	4,5
S195	Judge Dredd	6,0
S196	Judge Dredd	6,0
S197	Jungle Book	6,0
S198	Jungle Strike	6,0
S199	Jurassic Park	6,0
S200	Jurassic Park 3	9,0
S201	Jurassic Park 3	9,0
S202	Jurassic Park II	6,0
S203	Kawasaki	4,5
S204	Lemmings Trides	7,3
S205	Lethal Enforcers	6,0
S206	LHX Attack Chopp	4,5
S207	Liberty or Death	8,0
S208	Light Crusaders	9,0
S209	Lion King	8,5
S210	Lion King	8,5
S211	Lion King 2	6,0
S212	Lost Vikings	4,5
S213	Lotus 2	4,5
S214	Lotus 2	4,5
S215	Magic Adventure	3,5
S216	Master of Weapon	3,5
S217	Maximum Carnage	6,0
S218	Mega Lo Mania	4,5
S219	Mega Lo Mania	4,3
S220	Mermaid	3,5
S221	Mickey Mania	6,0
S222	Mickey's (Ultimate Challe)	6,0
S223	Micro Machines 2	4,5
S224	Micro Machines Military	6,0
S225	Midnight Resista	4,5
S226	Minnesotafats	4,5
S227	MK5 Mythologies SUB-ZERO	9,6
S228	Monaco	3,5
S229	Monaco II	4,5
S230	Monaco II	4,5
S231	Monopoly	3,5
S232	Mortal Kombat	6,0
S233	Mortal Kombat	6,0
S234	Mortal Kombat 3	10,0
S235	Mortal Kombat 3	10,0
S236	Mortal Kombat 3 Ultimate	10,0
S237	Mortal Kombat 3 Ultimate	10,0
S238	Mortal Kombat II	8,0
S239	Mr. Nutz	4,5
S240	Mulan	8,4
S241	Mutant Football	7,3
S242	Mutant Hockey	8,5
S243	NBA Basketball	3,5
S244	NBA'98	6,8
S245	NHL'98	7,6
S246	Nigel Mansel	4,5
S247	Nigel Mansel	4,5
S248	Operation Europe	7,6
S249	Out Run	3,5
S250	Outrun 2019	6,0
S251	Pagemaster	6,0
S252	Pagemaster	6,0
S253	Panic on Funkotr	6,0
S254	Paperboy	3,5
S255	Phantasy Star II	6,0
S256	Phantasy Star III	8,4
S257	Phantom 2040	6,0
S258	Pink Goes to Hollywood	4,5
S259	Pink Goes to Hollywood	4,5
S260	Pinoccio	8,8
S261	Pirates	4,5
S262	Pocahontas	8,5
S263	Poket Monsters	9,6
S264	Poltorguest	6,0
S265	Poltorguest	6,0
S266	Populous II	6,0
S267	Power Instinct	6,0
S268	Power Monger	4,5
S269	Power Monger	4,5
S270	Power Ranger Fight Edition	6,0
S271	Power Rangers	6,0
S272	Primal Rage	7,8
S273	Prince	4,5
S274	Pro Am Champions	4,5
S275	Punisher	6,0
S276	Quack Shot	3,5
S277	Quack Shot	3,5
S278	Rambo 3	3,5
S279	Red Zone	6,0
S280	Red Zone	6,0
S281	Ristar	6,0
S282	Ristar	6,0
S283	Road Rush 3	6,0
S284	Road Rush 3	6,0
S285	Road Rush II	4,5
S286	Robocop III	3,5
S287	Robocop III	3,5
S288	Robocop vs Terminator	6,0
S289	Rock'n'Roll Raci	4,5
S290	Rocky & Bull	3,5

S291 Royal Rumble 6,0
S292 Samurai Spirits 6,8
S293 Scooby Doo 6,0
S294 Scooby Doo 7,3
S295 Sea Quest 6,0
S296 Shadow Dancer 3,5
S297 Shining Force II 8,5
S298 Shinobi III 4,5
S299 Shuq-Fu 8,0
S300 Side Pocket 4,5
S301 Simpson 3,5
S302 Skeleton Crew 6,0
S303 Skeleton Crew 6,0
S304 Snooker 4,5
S305 Snooker 4,5
S306 Soccer DeLuxe Super Star 6,0
S307 Soldiers of Fort 6,0
S308 Soldiers of Fort 6,0
S309 Sonic 2 4,5
S310 Sonic 3 6,0
S311 Sonic 3D Blast 9,9
S312 Sonic 3D Blast 9,9
S313 Sonic Hedgehog 3,5
S314 Sonic Knucle 6,0
S315 Sonic Knucle 6,0
S316 Soul Blade 4,5
S317 Spider Man 3,5
S318 Spider man IV separetion 9,0
S319 Spider man vs X-men 6,0
S320 Splatter House 6,0
S321 Squirell King 6,0
S322 Star Gate 6,0
S323 Story of Thor 11,2
S324 Street Fighter II 6,0
S325 Street of Rage 2 6,0
S326 Street Smart 3,5
S327 Sunset Riders 3,5
S328 Super Hydlide 4,5
S329 Super Man 4,5
S330 Super Man 4,5
S331 Super Man 2 6,0
S332 Super Mario Brot 6,0
S333 Super Shinobi 3,5
S334 Superbattle Ship 3,5
S335 Superbattle Ship 3,5
S336 Superbattle Tank 3,5
S337 Syndicate 6,0
S338 Tale Spin 3,5
S339 Tale Spin 3,5
S340 Taz 6,0
S341 Tazmania 3,5
S342 Tekken 2 vs Virtua Fighter 8,0
S343 Tennis (Wimbledo 4,5
S344 Tennis IMG Int'l Tour 6,0
S345 Terminator II 6,0
S346 Tetris 3,5
S347 Theme Park 6,0
S348 Tiny Toon 3,5
S349 Tiny Toon 4,5
S350 Tom & Jerry 4,5
S351 Top Gear II 4,5
S352 Toy Story 9,5
S353 True Lies 6,0
S354 True Lies 6,0
S355 Turtle 4,5
S356 Turtle Fighter 6,0
S357 Ultra Man 3,5
S358 Undead Line 4,5
S359 Ungharted Waters 8,5
S360 Urban strike 6,0
S361 V.R.Troppers 6,0
S362 Vector Man 6,0
S363 Vector Man 6,0
S364 Vector Man 2 7,3
S365 Verytex 3,5
S366 View Point 6,0
S367 Virtua Fighter 2 8,8
S368 Wardner Special 3,5
S369 Warlock 6,0
S370 Warlock 6,0
S371 Warlock 6,0
S372 Werstle Mania 10,0
S373 Wheel of Fortune 3,5
S374 Wolwerine 6,0
S375 World of Illusion 4,5
S376 World of Illusion 4,5
S377 Worms 8,7
S378 Worstle Ball 3,5
S379 Wrestle Mania 10,1
S380 Wrestle Mania 10,1
S381 X-men II (Clone Wars) 6,0
S382 X-men II (Clone Wars) 6,0
S383 Young Indiana Johnes 3,5
S384 Young Indiana Johnes 3,5
S385 Zero 6,0
S386 Zero Tolerance 6,0
S387 Zero Tolerance Beyond 10,5
S388 Zombies 4,5
S389 Zombies 4,5

КНИГИ – ПОЧТОЙ
ЦЕНТР ВИДЕОИГР
(г. САНКТ-ПЕТЕРБУРГ)

УВАЖАЕМЫЕ ДРУЗЬЯ!

Отдел "Книги – почтой" Городского Центра видеоигр (г.Санкт-Петербург) предлагает свои услуги по отправке в Ваш адрес книг-каталогов с описанием видеоигр.

Центр видеоигр предлагает серии книг-каталогов игр для приставок. В каждой книге содержится информация так необходимая каждому игроку:

- краткое обозрение новейших игр;
- подробные описания сложных игр, сюжетов, отдельных персонажей, уровней и т.д.
- советы, подсказки, пароли, коды, секреты, помогающие игрокам в трудных местах;
- коды движений и приемов бойцов в играх-поединках, которые позволяют освоить недоступные ранее высоты мастерства и получить максимальное удовлетворение от игры.

УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

Издательство «Слово и Дело» обращает Ваше внимание на следующее:

1. Бесплатный каталог без конверта с обратным адресом заказчику не высылается.
2. При отправке товаров почтой наложенным платежом почтовые расходы увеличиваются на 10-25 руб. (в зависимости от веса бандероли и расстояния доставки).
3. При отправке товаров авиапочтой в северные районы Западной и Восточной Сибири, а также в Якутию, Чукотку, Камчатку и отдельные районы Дальнего Востока почтовые расходы увеличиваются на 45-65 руб. (в зависимости от веса бандероли и расстояния доставки).

Для получения заказов следует отправить почтовый перевод по адресу: 191025, г. Санкт-Петербург, а/я – 15 Кевлюку Анатолию Александровичу

Пример оформления почтового перевода:

Талон к почтовому переводу	Для письменного сообщения:
На 125 руб. 00 коп.	**кат. №... выпуск...**
	SK – 19 – 125 р.;
От кого: Иванова	**125 руб. 00 коп.**
Михаила Григорьевича	**Всего: 125 руб. 00 коп. = Сто**
Адрес: 168065, г. Выборг,	**двадцать пять рублей 00 копеек**
Ленинградской обл.,	
ул. Ленинградская, д.7, кв. 27	

Почтовый перевод заполняется на почте при отправке денег на заказ.

Каждому изделию присваивается определенный шифр. Чтобы заказать заинтересовавшее Вас изделие, необходимо выслать в указанный адрес почтовый перевод с заполненным талоном. Просим правильно заполнить все строчки талона и раздела "Для письменного сообщения". **ОБЯЗАТЕЛЬНО указывать – "Каталог №... выпуск...".** В указанные цены включены все почтовые расходы.

КНИГИ-КАТАЛОГИ для игровой приставки Sega

шифр-SK-10



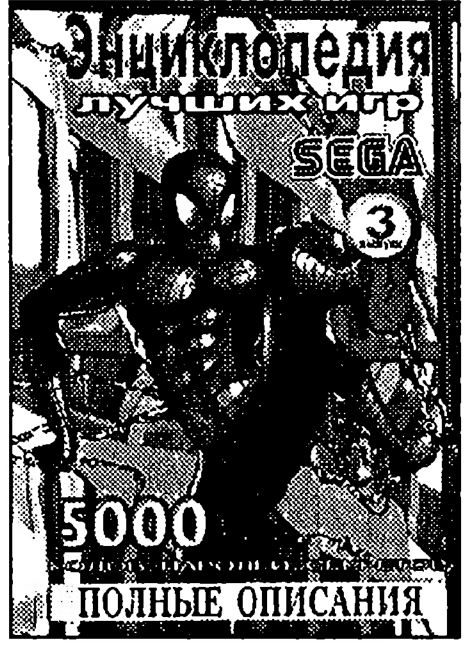
Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 1, 416 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-11



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 2, 416 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-12



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 3, 416 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-15



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 4, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-17



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 5, 416 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-21



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 6, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-22



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 7, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-23



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 8, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-24



Энциклопедия лучших игр для Scga Mcga Drivc, вып. 9, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-25



Энциклопсдия лучших игр для Scga Mcga Drivc, вып. 10, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-20



760 игр Scga, 192 стр; цсна: 35 р.

шифр-SK-16



Ссксрты, коды, пароли, 192 стр; цсна: 35 р.

шифр-SK-13



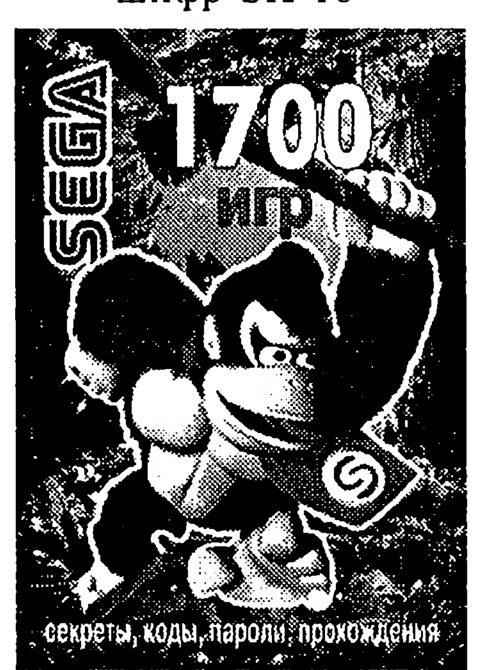
1500 игр для Scga Mcga Drivc, 512 стр; цсна: 75 р.

шифр-SK-14



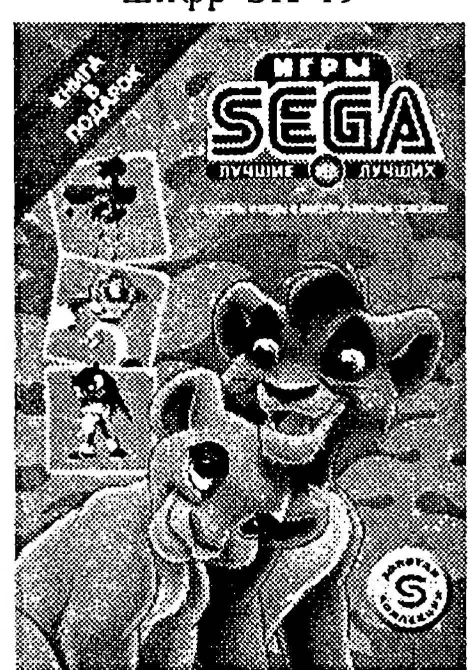
100000 ссксрты, коды, пароли для Scga Mcga Drivc, 288 стр; цсна: 75 р.

шифр-SK-18



1700 игр для Scga Mcga Drivc, 512 стр; цсна: 75 р.

шифр-SK-19



Scga лучшис из лучших, 424 стр; цсна: 125 р.

Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive

Руководитель проекта ***Кевлюк А. А.***

Корректор ***Лытаева М. Л.***
Компьютерная верстка и дизайн ***Шундалова Л. Ю.***
Художественное оформление обложки ***Шундалова Л. Ю.***

Подписано в печать 9.07.2003. Формат 70x100/16.
Бумага газетная. Печать офсетная. Объем 24 п.л.
Доп. тираж 5000. Зак. № 234.

Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 2 - 5914 от 19 апреля 2002 года. Выдано Северо-Западным окружным межрегиональным территориальным управлением Министерства Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций.
ООО «Слово и Дело» 198260, г. Санкт-Петербург. ул. Солдата Корзуна, д. 40.

Отпечатано с готовых диапозитивов в ФГУП ордена Трудового Красного Знамени «Техническая книга» Министерства РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций
198005, г. Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29